This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

NEDL TRANSIT
HN 5VH8 F

SG 69.00

Harvard College Library

FROM THE

LANE FUND

The sum of $5000 was given by FREDERICK ATHEARN LANE, of New York, N.Y., (Class of 1849), on Commencement Day, 1863. "The annual interest only to be expended in the purchase of books for the Library."

Plaisirs & Jeux

DEPUIS LES ORIGINES

L'IMPRESSION

DE

Plaisirs et Jeux

A ÉTÉ TERMINÉE LE 15 DÉCEMBRE 1899

PAR

MM. E. ARRAULT et Cie, IMPRIMEURS A TOURS

POUR

M. J. ROTHSCHILD, ÉDITEUR A PARIS

LE TIRAGE EST FAIT

AU NOMBRE DE 3.300 EXEMPLAIRES

NUMÉROTÉS A LA PRESSE

50 exemplaires sur papier impérial du Japon
portant les nos 1 à 50 avec les 19 héliogravures en deux états
3.250 exemplaires sur papier teinté de luxe
portant les nos 51 à 3300

N° 2.264

Droits de traduction et de reproduction réservés.

Première déception
d'après le dessin original de Gaston Vuillier

Imp. L. Fort, Paris.

Gaston Vuillier

Plaisirs & Jeux

DEPUIS LES ORIGINES

279 PLANCHES ET VIGNETTES

D'APRÈS

Des Peintures, Estampes et Dessins Originaux

19 HÉLIOGRAVURES

FRONTISPICE D'APRÈS UNE AQUARELLE DE L'AUTEUR

PARIS

J. ROTHSCHILD, ÉDITEUR

13, RUE DES SAINTS-PÈRES, 13

—

1900

~~VIII~~ 4316
SG 67.00

FRANKLIN COLLEGE
JUN 3 1907
LIBRARY.

Le patinage au Bois de Boulogne.
D'après une photographie de Clément Maurice.

TABLE DES PLANCHES HORS TEXTE

Pages.

Première déception . . . . . Frontispice
(D'après une aquarelle de Gaston Vuillier.)

L'enfance. — D'après Lancret. 8
Les quatre-coins. — D'après Lancret 16
« Sur un mince cristal... » — D'après Lancret 32
Courses de taureaux. — D'après Goya. 40
Divertissements en famille. — D'après Lancret. 66
Les bulles de savon. — D'après le tableau de J. Bail. 88
La main-chaude. — D'après le tableau de Roybet 104
Patineurs. — D'après Dillens. 132
Patinage. — D'après Lancret. 138
L'escarpolette. — D'après Fragonard. 158

Pages.
Ancienne salle de jeu de paume. — D'après une vieille estampe. . . 182
Le coupe-tête. — D'après SAINT-AUBIN. 200
La jeunesse. — D'après LANCRET. 228
Cache-cache mitoulas. — D'après LANCRET. 252
Quinte et quatorze. — D'après le tableau de M. DELACROIX-GARNIER. 270
Le jeu de trictrac. — D'après LANCRET. 292
Le tournoi. — Tiré du Tournoi du roi René (Bibl. nat.). 314
Combat de coqs. — D'après le tableau de GÉRÔME. 332

La petite guerre.

TABLE DES GRAVURES

PROLOGUE

Pages.

PATINAGE au Bois de Boulogne. — D'après une photographie de Clément MAURICE. v

Le charlatan. — D'après Karel DUJARDIN XVIII

La première balançoire. — D'après BOUCHER. 1

Douces caresses. — D'après GOODMAN. 1

Les plaisirs de chaque âge. — D'après J. STEEN. 2

Concert donné par un enfant de trois mois. — D'après une lithographie de GAVARNI. 3

Le pantin. — D'après une lithographie de GRENIER. 4

La mère et l'enfant. — D'après PRUDHON (Bibl. nat.). 5

Le cheval de bois et la poupée. — D'après E.-A. CHALON. 7

Coucou, ah ! le voilà ! — D'après une lithographie d'Hippolyte BELLANGÉ (Bibl. nat.). 8

Le petit cavalier. — D'après BEAUME. 9

Je suis tambour vieille garde, je me rends pas... — D'après une lithographie de CHARLET. 10

A dada sur mon bidet... — D'après une lithographie de BELLANGÉ (Bibl. nat.) 11

Les deux amis. — D'après une lithographie de GRENIER (Bibl. nat.). 12

Première leçon d'équitation. — D'après une lithographie de GRENIER. 13

*

Pages.

La première poupée. — D'après une lithographie de L. David (Bibl. nat.) 15
La première leçon de danse. — D'après le tableau de Goodman. . . 16
La promenade du matin. — D'après une lithographie de L. David (Bibl. nat.) 17
La dînette. — D'après un tableau de Mme Demont-Breton. 19
L'escarpolette. — D'après Eug. Lamy. 21
Les papillons. — D'après un tableau de Kate Perugini. 23
Les bulles de savon. — D'après Chardin (Bibl. nat.). 24
Le conte. — D'après un tableau de Silvio Giulio Rotta. 25
Les quatre-coins. — D'après une lithographie de Deveria (Bibl. nat.). 26
Colin-Maillard. — D'après un tableau d'Arturo Ricci. 27
Le volant sous Louis XIII. — D'après une lithographie de Deveria (Bibl. nat.) 29
« Demandez plutôt à la galerie... » — D'après une lithographie de H. Bellangé. 30
La devinette. — D'après une lithographie de Deveria. 31
L'as de cœur. — D'après un tableau de Vautier. 32
Le courrier. — D'après un tableau de Knaus 33
Joueuses de cartes. — D'après John Burnet. 34
La marguerite. — D'après une lithographie de Deveria (Bibl. nat.). 35
Le jeu de tonneau. — D'après une lithographie de Decamps. . . . 36
Main-chaude. — D'après un tableau d'Arturo Ricci. 37
La partie d'échecs. — D'après A. Johannot 39
La partie de piquet. — D'après une lithographie de Boilly (Bibl. nat.) 40
Battu d'une tête. — D'après le tableau de Steffeck. 41
Le chapeau de brigand. — D'après T. Uwins 43
Les régates à Meulan. — Photographie de Clément Maurice. 44
Les images. — D'après une lithographie de Deveria (Bibl. nat.). . . 46

CHAPITRE PREMIER

Le pauvre chat. — D'après une lithographie de Boilly (Bibl. nat.). . 49
Les jeux de l'enfance. — D'après Gravelot. 50
Au pays bleu. — D'après le tableau de Mme Demont-Breton. 51
Le premier pas. — D'après une lithographie de Grenier (Bibl. nat.). 52
Les aimables enfants. — D'après une lithographie de Deveria (Bibl. nat.) 53
La distraction. — D'après une lithographie de Boilly (Bibl. nat.). . 54

Pages.
La poupée. — D'après Coypel (Bibl. nat.). 55
La récompense. — D'après une lithographie de Boilly (Bibl. nat.). 56
Les petites coquettes. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 57
La poupée. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 58
Le cadeau de la marraine. — D'après Grenier (Bibl. nat.). 59
Les petits lapins. — D'après Prudhon (Bibl. nat.). 60
Les jouets du jour de l'an. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 61
Le bonnet de grand'mère. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 63
La comédie en plein vent. — D'après Decamps. 65
Les chandelles. — D'après le tableau de Mlle Madeleine Carpentier . 66
Petit bonhomme vit encore. — D'après Alexandre David (Bibl. nat.). 67
La perruque de grand-père. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 68
Cendrillon. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 69
Riquet à la houppe. — D'après Deveria (Bibl. nat.) 69
Le petit Chaperon-Rouge. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 70
Et l'ogre l'a mangé !... — D'après Boilly (Bibl. nat.). 71
La punition. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 74
Le chariot. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 75
Les petits chiens. — D'après Prudhon (Bibl. nat.). 77
Les méchants enfants. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 78

CHAPITRE II

Le toton. — D'après Chardin (Bibl. nat.). 79
La chasse aux papillons. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 81
Charles-Philippe de France (depuis Charles X) et sa sœur Marie-Adélaïde-Clotilde-Xavière de France (depuis reine de Sardaigne). — D'après Drouais (Bibl. nat.). 82
Les petits pêcheurs. — D'après Verveet. 83
La ligne. — D'après J. David (Bibl. nat.). 84
La savate. — D'après J. David (Bibl. nat.). 85
Les petits jardiniers. — D'après F. Grenier (Bibl. nat.). 86
Le livre aux images. — D'après F. Grenier (Bibl. nat.). 87
Les bulles de savon. — École hollandaise. 88
L'observateur distrait. — D'après Miéris. 89
Les bulles de savon. — D'après Gaspar Netcher. 90
Hue, dada ! — D'après J. David (Bibl. nat.) 91
Le château de cartes. — D'après Coypel (Bibl. nat.). 94
Le château de cartes. — D'après Lanté, *le Bon Genre* (Bibl. nat.). . 95

Pages.
Rebelles défaits. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 96
Les petits soldats. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 97
Le château de cartes. — D'après Chardin (Bibl. nat.). 98
Le château de cartes. — D'après Cochin (Bibl. nat.). 99
Le déserteur. — D'après une lithographie de Charlet. 100
« Vous ferez le carnage des ennemis, mais vous ne taperez pas par terre !... » — D'après une lithographie de Charlet 101
Le château de cartes. — D'après Drouais (Bibl. nat.). 102
Les bulles de savon. — D'après Drouais (Bibl. nat.). 103
La petite chapelle. — D'après Grenier (Bibl. nat.). 105
La lutte. — D'après Cochin (Bibl. nat.). 106
La lutte. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 107
La leçon de danse. — D'après une lithographie de Raffet (Bibl. nat.) 109
Les charmes de la vie. — D'après Watteau (Bibl. nat.). 110
Le château de cartes. — D'après une estampe anglaise. 112

CHAPITRE III

La corde. — D'après Saint-Aubin (Bibl. nat.). 113
Les osselets. — D'après Chardin (Bibl. nat.). 114
La fossette aux noyaux. — D'après Saint-Aubin (Bibl. nat.). . . . 115
Le jeu de la gobille. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 116
Joueurs de billes : la fossette. — D'après Helmelryck. 117
Le jeu de la toupie. — D'après Gravelot (Bibl. nat.) 118
La toupie. — D'après Saint-Aubin (Bibl. nat. 119
Le sabot. — D'après Saint-Aubin (Bibl. nat.). 122
La marelle. — D'après X. Leprince. 123
Le jeu du sabot. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 125
Les boules de neige. — D'après Boilly (Bibl. nat. 127
La glissade. — D'après Raffet (Bibl. nat.). 129
Offensive et défensive. — D'après une lithographie de Linder. . . . 130
Les boules de neige. — D'après Raffet (Bibl. nat. 131
Promenade sous le berceau. — D'après l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.) 132
Le cerceau. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 134
Le jeu du cerceau. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 135
La corde. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 136
L'hiver. — D'après Watteau (Bibl. nat.). 137
Le jeu du volant. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 138

Pages.
Le volant. — D'après Chardin (Bibl. nat.). 139
L'attente du moment. — D'après Eisen (Bibl. nat.). 141
La bague volante. — D'après l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.). . 142
Le jeu du volant. — D'après une gravure de Bosio, extraite de l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.). 143
Le jeu du diable. — D'après une estampe du temps. 144
Le jeu du diable. — D'après une estampe du temps. 146

CHAPITRE IV

Balançoire de village. — D'après Collignon. 147
La balançoire. — D'après Deveria (Bibl. nat.) 148
Bonheur tranquille. — D'après Watteau (Bibl. nat.). 149
Les quatre-coins. — D'après une lithographie anonyme. 151
Les quatre-coins. — D'après Bosio, *le Bon Genre* (Bibl. nat.). . . . 152
Les agréments de l'été. — D'après Watteau (Bibl. nat.) 153
Les quatre-coins. — D'après X. Leprince. 155
Cache-cache. — D'après une gravure de l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.) 156
La poursuite. — D'après Madou (Bibl. nat.). 158
Cache-cache — D'après une lithographie de Eisen (Bibl. nat.). . . 159
Les quatre-coins. — D'après Madou (Bibl. nat.). 160
La balançoire. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 161
La balançoire. — D'après une eau-forte de Goya (Bibl. nat.) 162
La queue du loup. — D'après une gravure anonyme (Bibl. nat.). . . 163
Le bilboquet. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 164
Le jeu du pied-de-bœuf. — D'après Boilly (Bibl. nat.). 165
L'escarpolette. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 169
Le jeu du pied-de-bœuf. — D'après Lancret (Bibl. nat.) 171
Les montagnes russes. — D'après l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.). 173
L'escarpolette. — D'après Watteau. 176

CHAPITRE V

La sortie de collège. — D'après Saint-Aubin (Bibl. nat.). 177
Le jeu de balle. — D'après Deveria (Bibl. nat.). 178
Salle de jeu de paume. — D'après une gravure anonyme (Bibl. nat.) . 179
Le ballon. — D'après X. Leprince. 181
Le jeu de paume. — D'après une gravure de Merian. 182
Le ballon. — D'après une lithographie anonyme. 183

Pages.
La balle et le volant. — D'après une ancienne estampe. 184
Le jeu de paume. — D'après X. Leprince. 185
Le ballon. — D'après une lithographie anonyme (Bibl. nat.). . . . 187
Le duc d'York jouant à la paume. — D'après une gravure du carrousel de Merian (Bibl. nat.). 189
Le saute-mouton. — D'après une lithographie anonyme (Bibl. nat.). 191
Le cerf-volant. — D'après une lithographie anonyme (Bibl. nat.). . 191
Le cerf-volant. — D'après Cochin (Bibl. nat.). 192
Le cerf-volant. — D'après une estampe (Bibl. nat.). 193
Les trois sauts. — D'après une gravure de Rigaud 195
Le jeu de barres. — D'après X. Leprince. 197
Le cheval fondu. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 199
Le jeu du coupe-tête. — D'après Gravelot (Bibl. nat.) 200
Le cheval fondu. — D'après Cochin (Bibl. nat.). 201
Le cerf-volant. — D'après X. Leprince. 203
Le cervolant. — D'après Gravelot (Bibl. nat.) 204

CHAPITRE VI

Le Colin-Maillard. — D'après Bosio (Bibl. nat.). 205
Le Colin-Maillard. — D'après Debucourt. 206
La main-chaude. — D'après le tableau de Roybet. 207
Le Collin-Maillard. — D'après Eisen (Bibl. nat.). 210
Le Colin-Maillard assis. — D'après une lithographie anonyme . . . 211
Le Colin-Maillard assis. — D'après l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.). 212
Le Colin-Maillard. — D'après une lithographie de Jules David. . . . 213
Le Colin-Maillard assis. — D'après une lithographie de Alex. David (Bibl. nat.) 214
La main-chaude. — D'après l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.). . . . 215
Le Colin-Maillard. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 216
La main-chaude. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 217
Main-chaude. — D'après Gravelot (Bibl. nat.). 218
La main-chaude. — D'après une lithographie de Boilly (Bibl. nat.). 219
La main-chaude. — D'après Debucourt (Bibl. nat.). 221
Main-chaude. — D'après Victor Adam. 222
Main-chaude. — D'après Bellangé (Bibl. nat.). 223
La statue. — D'après l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.). 224
« Je te vends mon corbillon !... » — D'après A. David (Bibl. nat.). . 225
Le furet. — D'après une lithographie de Madou (Bibl. nat.). . . . 226
Les charades. — D'après A. David (Bibl. nat.). 227

Pages.
Le jeu de l'arbaleste. — D'après GRAVELOT (Bibl. nat.). 228
Chez l'armurier. — D'après le tableau de Eug. BULAND (Musée du Luxembourg) 229
L'éternel tireur d'arc. — D'après la statue de MARQUESTE (Musée du Luxembourg) 230
Danse de nymphes. — D'après Angelica KAUFFMANN (Bibl. nat.). . . 231
Le Colin-Maillard. — D'après Angelica KAUFFMANN (Bibl. nat.) . . 234

CHAPITRE VII

Petits joueurs de boules. — D'après COCHIN (Bibl. nat.). 235
Joueurs de quilles. — D'après une lithographie anonyme (Bibl. nat.). 236
Le jeu de la crosse. — D'après GRAVELOT (Bibl. nat.). 237
Joueurs de quilles. — D'après une gravure anonyme (Bibl. nat.). . . 238
Le jeu de quilles. — D'après GRAVELOT (Bibl. nat.). 239
Les dames. — D'après une lithographie de BOILLY (Bibl. nat.). . . . 241
Le jeu des sages. — D'après une estampe anonyme (Bibl. nat.). . . 245
Le jeu de courte boule. — D'après Van OSTADE (Bibl. nat.). 246
Joueurs de quilles. — D'après une lithographie de BAPTISTE. 247
Le jeu de dominos. — D'après BOILLY (Bibl. nat.). 249
Joueurs de dames. — D'après John BURNET. 252
Le jeu de l'oye. — D'après CHARDIN (Bibl. nat.). 253
Les papas jouant au petit palet. — D'après la *Caricature parisienne* (Bibl. nat.). 255
Le double-six. — D'après une lithographie de GAVARNI. 257
Les oublies. — D'après l'album *le Bon Genre* (Bibl. nat.). 260

CHAPITRE VIII

Les tours de cartes. — D'après CHARDIN (Bibl. nat.). 261
Arabes jouant aux échecs. — D'après une photographie. 262
Joueurs de cartes. — D'après un maître flamand (Bibl. nat.). . . . 263
Les échecs. — D'après DEVERIA (Bibl. nat.). 264
Le jeu des échecs. — D'après BOILLY (Bibl. nat.). 265
Joueurs. — D'après une vieille estampe. 267
La nuit d'un joueur. — D'après Hippolyte BELLANGÉ (Bibl. nat.). . 270
Joueurs de cartes. — D'après David TENIERS (Bibl. nat.). 271
La soirée au château. — D'après MOREAU le Jeune (Bibl. nat.). . . . 272
Le jeu de cartes. — D'après BOILLY (Bibl. nat.). 274

Pages.
Paysans jouant au tric-trac. — D'après David TENIERS (Bibl. nat.). . 276
Dans ce brillant appartement... — D'après une vieille estampe. . . . 277
Pris au piège. — D'après Mlle RONGIER. 279
Joueurs de cartes. — D'après une lithographie anonyme. 282
Notice historique des noms donnés aux cartes. 284
Gravures tirées de la collection de M. CHARDONNERET. 285
Joueurs de cartes. — D'après TILBORG (Bibl. nat.). 286
La drogue. — D'après une lithographie d'Horace VERNET. 287
L'enjeu du diable. — D'après DEVERIA (Bibl. nat.). 288
Joueurs de cartes. — D'après DECAMPS. 290
Joueurs de cartes. — D'après DECAMPS. 291
Joueurs de trictrac. — D'après une gravure anonyme 292
Joueurs de billard. — D'après une gravure anonyme. 293
Fabrication de dés. — D'après une vieille estampe. 294
Joueurs de billard. — D'après une vieille estampe 297
Sortie d'une maison de jeu. — D'après une lithographie de BOILLY. 298

CHAPITRE IX

Mariano Ceballos, alias de Indio, mata el toro desde su caballo. — D'après une eau-forte de GOYA (Bibl. nat.). 299
Dos grupos de picadores arrollados de seguida por un solo toro. — D'après GOYA (Bibl. nat.) 300
Banderillas de fuego. — D'après GOYA (Bibl. nat.). 301
Temeridad de Martincho. — D'après GOYA (Bibl. nat.) 302
El celebre Fernando del toro. — D'après GOYA (Bibl. nat.). 303
El famoso Americano Mariano Ceballo. — D'après GOYA (Bibl. nat.). 305
Pendant la « Corrida ». — D'après une gravure de DEVERIA 308
Ligereza y atrevimiento de Juanito. — D'après GOYA (Bibl. nat.) . . 309
Pepe Illo hairendo el recore al toro. — D'après GOYA (Bibl. nat.). . . 310
Pedro Romero mantado a toro parado. — D'après GOYA (Bibl. nat.). 311
Muerte de Pepe Illo. — D'après GOYA (Bibl. nat.). 312
Caida de un picador de su caballo. — D'après GOYA (Bibl. nat.). . . 313
L'arrivée des chevaliers au tournoi. — Planche tirée du Tournoi du roi RENÉ (Bibl. nat.). 315
L'exposition des heaumes. — Planche tirée du Tournoi du roi RENÉ (Bibl. nat.) 317
Le combat de coqs. — D'après une lithographie de ROYBET. 319
Combat de coqs. — D'après HOGARTH (Bibl. nat.). 325
Fantaisie tauromachique. — D'après GOYA (Bibl. nat.). 327

CHAPITRE X

Pages.

Courses de vélocipèdes dans le Jardin du Luxembourg. — D'après une estampe de 1818 329
Vélocipèdes : 1° A la papa. — 2° Accéléré. — 3° Ordinaire. — 4° Inconvénients du vélocipède. — 5° Délassements du vélocipède. 330
Draisienne ou nouvelle voiture par brevet d'invention pour faire 1/4 lieues en quinze jours. 331
Le premier tri à vapeur construit en Angleterre en 1881. 332
La nouvelle voiture électrique des Sapeurs-Pompiers de Paris . . . 333
Un club cycliste en Angleterre : le vainqueur. — D'après un dessin de M. Parys, *communiqué par le « Monde illustré »*. 335
Un club cycliste en Angleterre : courses de dames. — D'après un dessin de M. Parys, *communiqué par le « Monde illustré »*. 339
Saint-Germain-en-Laye : Course d'automobiles du Tour de France. L'arrivée du vainqueur. — *Communiqué par le « Monde illustré »* 341
Le jeu du Polo. — D'après une sculpture de Isidore Bonheur. . . . 344

*

L'enfant et les anges.

TABLE DES MATIÈRES

Pages.

PROLOGUE. — A travers l'humanité 1

CHAPITRE I. — L'enfant. — Première déception. — Les jouets dans l'antiquité. — Les jouets consacrés. — Croque-mitaine. — La poupée. — Les animaux dans les jeux. — La flèche et la fronde. — La crécelle. — La claquette. — Petit bonhomme vit encore. — L'industrie des jouets. — Les contes . 49

CHAPITRE II. — La chasse aux papillons. — La pêche. — Le jardinet. — L'image. — Le toton. — Les petits bateaux. — Les chariots. — Les chèvres. — Les châteaux de cartes. — Les bulles de savon. — Au soldat. — Les rondes. 79

CHAPITRE III. — Restes de traditions et de rites populaires en certains jeux. — Les billes. — Les osselets. — La toupie et le sabot. La marelle. — Le palet et le bouchon. — Les boules de neige. — Les ricochets. — La corde. — Le cerceau. — Le volant. — Les grâces. — Le diable. 113

Pages.

CHAPITRE IV. — Escarpolettes, balançoires et bascules. — Le jeu des quatre-coins. — Chat perché et chat coupé. — Cache-cache ou cligne-musette. — Les jonchets. — Le solitaire. — La mère Garuche. — Le bilboquet. — Le jeu du roi. — Le pied-de-bœuf. — Plaisirs divers. 147

CHAPITRE V. — La balle. — La paume. — Le ballon. — Les barres. — Le cheval fondu. — Saute-mouton. — Coupe-tête. — Le saut. — Le cerf-volant. 177

CHAPITRE VI. — Le Colin-maillard. — La main-chaude. — Jeux à gages. — Le furet. — La danse. — La fronde. — L'arc et l'arbalète. — Les échasses. 205

CHAPITRE VII. — Le mail. — Le croquet. — Le cricket. — Le lawn-tennis. — Les grosses boules. — Le cochonnet. — Les quilles. — Le siam. — Le tonneau. — Le loto. — La mourre. — Les dames. — Les dominos. 235

CHAPITRE VIII. — Les échecs. — Les cartes. — Les dés. — Le trictrac. — Le jacquet. — Le billard. 261

CHAPITRE IX. — Les courses de taureaux. — Tournois. — Carrousels. — Courses de bagues. — Les spectacles antiques. . . . 299

CHAPITRE X. — Les sports modernes. 329

Le charlatan.

D'après KAREL DU JARDIN.

L'Enfance.

d'après le tableau de Lancret (Bibliothèque Nationale)

La première balançoire.
D'après Boucher.

PROLOGUE

A travers l'humanité.

Douces caresses.
D'après Goodman.

Au milieu de l'obscurité des temps barbares, parmi les guerres et les ruines, dans l'histoire de l'humanité qui, d'âge en âge, déroule son drame attristant, les plaisirs et les jeux n'ont cessé d'occuper les esprits et, sous leur apparence légère, d'être un grand bienfait.

De tout temps, pour faire diversion à son éternelle misère, l'homme interrogea son cœur et s'abandonna à ses rêves ; le bonheur qu'il cherchait l'a toujours

Les plaisirs de chaque âge.
D'après J. STEEN.

fui, mais il a trouvé le plaisir qui endort un instant sa peine.

L'art en ses diverses manifestations et les jeux charmants ont véritablement adouci les douleurs et les cruautés de la vie : « si le chagrin accable l'homme, dit Lucien de Samosate, il sort plus gai du spectacle, comme s'il avait bu une liqueur qui lui verse l'oubli... »

Les plaisirs et les jeux racontent un peuple et presque toute une période de l'humanité, ils sont liés aux manifestations les plus hautes de son existence. Les terres classiques de civilisations évanouies sont encore couvertes des ruines de monuments magnifiques édifiés pour célébrer les jeux. On déplore qu'ils aient été parfois sanguinaires car ils témoignent que l'homme est souvent resté un enfant cruel...

Les jeux ont existé à toutes les époques et chez tous les peuples. La plupart de ceux auxquels nous nous livrons furent connus de l'antiquité.

En dehors des spectacles grandioses ou barbares faits pour frapper ou distraire les foules, les jeux ont eu un rôle

plus effacé en apparence mais d'une singulière grandeur.

Ils ont apaisé les souffrances de l'enfant au berceau, ils ont instruit les jeunes hommes et fortifié leur corps, délassé l'âge mûr, intéressé ou consolé la vieillesse.

« L'enfant à sa naissance, dit Lucrèce, comme un esquif rejeté par la mer mauvaise, gît à terre, nu, sans langage, sans moyens pour subsister. Il pousse de lugubres gémissements, présage des maux nombreux qui plus tard viendront l'assaillir. Ce n'est point ainsi que viennent au monde les troupeaux et les bêtes sauvages ; ils n'ont besoin ni de bruyants hochets ni du chant monotone d'une tendre nourrice. »

Concert donné par un enfant de trois mois.
D'après une lithographie de GAVARNI.

Mais si la nature à désarmé l'enfant à son arrivée sur la terre, en revanche des baisers et des sourires l'accueillent. Le hochet est là, simple ou compliqué pour attendrir ses gencives roses, aider, tout en l'amusant, la sortie douloureuse des dents ; il calme ses cris par son bruissement régulier et persistant qui se mêle à la chanson lente de la nourrice.

Les Grecs appelaient ces chansons « les endormeuses » et les Romains « les nénies. » On retrouve en Sicile la *ninna*, souvenir de ces dernières. Dans nos campagnes, passant devant une ferme, vous pourrez entendre une complainte lente :

Le Pantin.
D'après une lithographie de Grenier.

Do do, l'enfant do

. . . . . .

N'est-ce point l'antique nénie ?

L'enfant s'éveille, ses yeux s'entr'ouvent, il pleure. La mère le berce dans ses bras en le couvrant de caresses. Elle vient de placer dans ses petites mains potelées le hochet sonore, et l'enfant a souri à travers ses larmes. Quel charme il a ce sourire mouillé de pleurs ! C'est le soleil filtrant dans une pluie légère. Comme le rayon sur les fleurs, le sourire donne au visage un attrait nouveau, une fraîcheur plus grande encore :

Il est si beau, l'enfant, avec son doux sourire,
Sa douce bonne foi, sa voix qui veut tout dire,
Ses pleurs vite apaisés,
Laissant errer sa vue étonnée et ravie,
Offrant de toutes parts sa jeune âme à la vie
Et sa bouche aux baisers !

La mère et l'enfant.

D'après PRUDHON. (*Bibliothèque nationale.*)

Le cheval de bois et la poupée.
D'après E. A. Chalon.

Ce tableau est de tous les temps.

Si l'on pouvait, remontant le cours des âges, faire revivre une des première familles humaines, cette gracieuse scène se montrerait aussitôt à nos yeux.

Le hochet fut connu de tous les peuples. Son usage semble dater de l'origine de l'humanité ; les femmes des tribus les plus barbares, comme les grandes dames de nos capitales, l'offrent à leurs enfants. La forme seule diffère. C'est quelquefois un modeste objet de bois ou d'os grossièrement sculpté imitant avec naïveté des formes d'animaux, premières tentatives d'art de peuples primitifs. Chez les Grecs, comme nous le verrons par la suite, le hochet fut symbolique et religieux. Il en est qui affectèrent aussi chez eux la forme d'animaux tandis que certains rappelaient le sistre sacré, originaire d'Egypte, et les sonores crotales.

On a retrouvé dans les fouilles de Pompéi un hochet composé d'un cercle agrémenté de grelots et monté sur

Coucou, ah, le voilà !
*D'après une lithographie d'*Hippolyte Bellangé.
(*Bibliothèque nationale.*)

une tige, des crotales de bois ou de métal et des sistres.

Ailleurs, ce n'est plus le hochet d'argent ou d'ivoire où chantent doucement les clochettes, mais un collier de verroterie, une plaque de métal poli dans laquelle l'enfant retrouve une image qui sourit et pleure avec lui, un fruit dans lequel il s'essaye à mordre, une fleur tremblante qui s'effeuille, lumineux vol de papillons s'échappant de ses doigts.

D'après Vitruve, l'invention du chapiteau corinthien serait due au jouet : Une jeune vierge de Corinthe, dit-il, en âge de se marier, devint malade et mourut. On l'ensevelit, et sa nourrice réunissant les jouets qui pendant sa vie avaient fait sa joie, les mit dans une corbeille qu'elle porta sur sa tombe, la couvrant d'une tuile, afin que leur exposition dehors ne les altérât pas trop rapidement. Le hasard fit que la corbeille se trouva placée sur une racine d'acanthe.

Au printemps, les pousses, gênées dans leur développement par le poids de la tuile, se prirent à croître en suivant le renflement de la corbeille, et, arrivées aux angles de la tuile, elles se recourbèrent en gracieuses volutes. Le sculpteur Callimaque remarqua, en passant, la corbeille et l'heureuse disposition des feuilles. Cette forme nouvelle le séduisit et il l'adopta dans l'ornementation des colonnes qu'il édifia à Corinthe.

Le petit cavalier.
D'après BEAUME.

Un grand nombre de jeux traditionnels, comme le fait si justement remarquer le célèbre folkloriste italien Giuseppe Pitré, sont des restes de rites, de cérémonies et d'usages anciens oubliés, se rattachant pour la plupart aux grands événements de la vie : la naissance, le mariage et la mort.

Il est malaisé de lire dans ces faits, d'en démêler le sens perdu pour retrouver leur signification primitive. La tradition en se trasmettant de peuple à peuple a modifié les

Je suis tambour vieille garde, je me rends pas...
D'après une lithographie de CHARLET.

formes originelles, les a souvent même dénaturées au point qu'il est impossible d'en tenter la reconstitution.

M. Eugène Rolland cite une chanson enfantine qui, jusqu'aux premières années du siècle, fut une formule exorciste, « et, dit-il, beaucoup de formules enfantines sont d'anciennes formules d'incantation. »

En Italie certaines rondes d'enfants accusent une origine bachique, des chansonnettes, par les gestes qui les soulignent, constituent de véritables chants mimés.

Le jeu de pile ou face, amusement des enfants, fut un antique passe-temps des adultes.

Giuseppe Pitré nous dit : « Ce jeu avec des noms plus ou moins semblables nous le trouvons partout : en Espagne il se nomme *crux o cara,* en France *croix ou pile,* en Angleterre *heads or tails* ou *heads or wors,* en Allemagne *gerad und ungerad,* en Finlande *krona ock klafve,* en Russie *orljanka orlik orel.* Ce jeu était fort usité chez les Romains

sous le nom de *caput aut navis*, mots prononcés par les joueurs en lançant en l'air une monnaie qui portait, dans les débuts, la tête de Janus d'un côté et de l'autre la proue d'un navire. Les Grecs s'y livraient également sous le nom de ἀβτιάζειν. »

Lubbock fait remarquer que *croce o testa* fut un moyen solennel et sacré de consulter les oracles.

Le jeu de pile ou face serait le point de départ des jeux de hasard reconnus, en nos civilisations, comme cas d'atavisme et de persistance d'impulsions primitives.

A dada sur mon bidet...
*D'après une lithographie d'*HIPPOLYTE BELLANGÉ.
(*Bibliothèque nationale.*)

L'étude des jeux est du plus haut intérêt pour l'archéologue, l'historien et le moraliste. Certains ont retracé une image symbolique des révolutions des astres, d'autres représentent encore avec naïveté tantôt

les conflits sanglants des hommes, et tantôt l'application de la justice.

Les enfants ne jouent-ils point au soldat et au juge ?

Beaucoup de fêtes populaires sont du plus grand intérêt pour l'histoire de l'humanité, car elles portent en elles des traces manifestes de l'antique mythologie et des lambeaux d'histoire.

Le souvenir de l'esclavage, ce redoutable usage guerrier des peuples antiques, est resté, dans certains jeux, un châtiment infligé au perdant.

Le jeu de la cloche ou du monde ou du paradis, comme on voudra, la Marelle dans laquelle, en certains pays, on

Les deux amis
D'après une lithographie de GRUSER. *(Bibliothèque nationale.)*

Première leçon d'équitation.

D'après une lithographie de GRENIER.

marque de signes de croix le sol divisé en sept ou douze compartiments, est symbolique et rappelle les pratiques astrologiques des anciens.

La première poupée.
D'après une lithographie de L. David. (*Bibliothèque nationale.*)

Le jeu de l'ambassadeur, commun à l'Italie, l'Albanie, l'Espagne, le Portugal, la France et à d'autres nations encore, tire son origine d'un antique usage nuptial des Celtes que les Bretons n'ont point encore oublié. Il reproduit au naturel une demande nuptiale à la mode celtique pour ce qui est dévolu, dans ces noces, à l'ambassadeur, bien que les formules de la demande même, et les danses qui fêtent sa conclusion, soient conformes aux coutumes générales.

En examinant les époques choisies pour la célébration des fêtes religieuses les plus importantes de l'année, on s'aperçoit qu'elles pourraient être rattachées à deux grandes

manifestations de la nature : le retour du printemps, avec son soleil et ses fleurs, et la venue de l'hiver triste, avare de rayons. Fêtes typiques, et presque universelles, léguées aux peuples par les aînés comme un pieux patrimoine.

Athénée raconte une coutume charmante des enfants grecs qui se serait perpétuée jusqu'à nos jours. Tous les ans, à Rhodes, à certaine époque, les enfants allaient, quêtant de porte en porte en chantant la chanson de l'hirondelle : Elle vient, elle vient l'hirondelle, cette messagère des belles saisons et des belles années, au ventre blanc, au dos obscur.

Quelle gracieuse façon de célébrer le retour du printemps!

La première leçon de Danse
D'après le tableau de GOODMAN

Le jeu des quatre-coins
d'après Lancret (Bibliothèque Nationale)

La promenade du matin.
D'après une lithographie de Louis David (*Bibliothèque nationale*).

Aujourd'hui encore, en Grèce, dit-on, les enfants d'Athènes courent comme autrefois de porte en porte le jour de la Saint-Basile en criant :

L'hirondelle, l'hirondelle !...

Et ils agitent dans leurs mains une hirondelle de bois qui tourne avec rapidité à l'extrémité d'une tige autour de laquelle une ficelle, qui s'enroule et se déroule, gouverne le mouvement.

Froissart et Rabelais parlent de petits moulinets que les enfants construisent à l'aide de coquilles de noix.

Athénée nous a signalé des écrivains de son temps qui

s'étaient occupés des jeux. Suétone, chez les Latins, nous dit que Claude avait composé un ouvrage sur les jeux de hasard.

Horace, dans une de ses satires, nous fait connaître les amusements des enfants de Rome.

Ædificare casas, plostello adiungere mures
Ludere par inpar, equitare in arundine longa
Siquem delectet barbatum.

L'esprit d'imitation est une des caractéristiques de l'enfance. Les enfants, qui sont des petits hommes, imitent tout ce qu'ils voient faire. Beaucoup de leurs jeux et plaisirs sont des contrefaçons de nos actes. Ils imitent le cavalier en se mettant à califourchon sur la jambe de leur père, ils enfourchent et fouettent des bâtons, ils s'essayent à « monter à cheval » sur un chien (1). La famille se met à table, les enfants font la dînette. Un des jouets qui charment le plus les fillettes n'est-il pas la poupée qu'on habille, qu'on déshabille, qu'on choie ou qu'on met en pénitence, à laquelle on parle comme si véritablement elle comprenait ! Et le ménage avec ses ustensiles minuscules ! Ces poupées, ces objets de ménage faisaient aussi la joie des fillettes dans l'antiquité.

Mais l'instinct d'imitation des enfants ne se borne pas aux actes qu'ils voient faire dans leur entourage ; tous,

(1) Plutarque raconte un trait intéressant de la vie d'Agésilas : « Agésilas adorait ses petits-fils, prenant part à leurs jeux, enfourchant un roseau comme un cheval. Surpris un jour dans cet exercice, il fit promettre à la personne de n'en rien dire jusqu'au jour où elle aurait elle-même à élever des enfants. »

La dînette.

D'après un tableau de Mme DEMONT-BRETON.

depuis les plus civilisés jusqu'aux plus sauvages, imitent les cris des animaux et cette imitation serait à elle seule un thème intéressant pour une étude spéciale.

Il est utile de favoriser l'enjouement naturel des enfants, de profiter de l'esprit d'imitation dont ils sont doués, pour les instruire et leur apprendre sous forme de jeux des connaissances utiles.

L'escarpolette.
D'après Eug. Lamy.

On reconnaît, tandis qu'ils se livrent à leurs ébats, les tempéraments, les aptitudes de chacun d'eux et leurs tendances, car l'homme déjà se devine dans ses rapports avec ses semblables (1).

Maintenant l'enfant a abandonné le hochet, son intelligence s'éveille, il joue avec les animaux familiers de la maison et surtout avec le chien. Le chien est l'ami des

(1) « Il fanciullo, dit Giuseppe Pitré, è un piccolo uomo, e noi fanciulli d'una volta possiamo ne' suoi atti scomposti e meccanici d'oggi vedere o prevedere i suoi atti razionali di domani, come nel breve, ahi ! troppo breve ! periodo della sua età spensierata, studiare quelli men brevi dell' agitata adolescenza e della non lieta maturità. »

enfants, il partage leurs jeux, c'est avec lui d'ordinaire qu'ils prennent leur première leçon d'équitation.

Les Grecs avaient comme nous le chien de luxe, ami des enfants, et les Romains élevaient de petits chiens qui restaient dans l'appartement et avec lesquels jouaient les bébés.

Les enfants, chez les anciens, se faisaient traîner dans des petites voitures par des chèvres comme font les nôtres dans les Champs-Élysées et au Jardin d'acclimatation. Il n'y a rien de nouveau sous le soleil, comme on dit communément.

Les contes occupent beaucoup leur imagination naissante. Dans les veillées d'hiver, avant d'endormir les enfants, les grand'mères racontent, au coin du feu, les aventures du Petit Poucet, du Chaperon Rouge et bien d'autres merveilleuses histoires qui ne quitteront plus leur souvenir.

Pour calmer leur turbulence, on fait intervenir le père Fouettard et Croque-mitaine, cet affreux géant qui mange les petits enfants. Les Grecs se servaient dans le même but de la Gorgone aux cheveux hérissés, à la langue pendante ; du Mandacus, masque blême à la bouche béante, aux dents longues ; à sa vue, dit Juvénal, le nourrisson se rejette en frémissant sur le sein de sa mère.

En général, les Grecs et les Romains entouraient l'enfance d'images douces, de fictions charmantes ; c'étaient Jupiter et la chèvre Amalthée, Bacchus et ses pampres, des chœurs de nymphes dansant, les combats des grues et des pygmées, qui ornaient, peintes à la fresque, le gynécée et le péristyle.

Les papillons.
D'après un tableau de KATE PERUGINI.

Si nos enfants ne voient pas des conceptions si belles, ils ont un compagnon amusant, Polichinelle, vieil ami d'Italie, qui fut là-bas un acteur en renom avec Pierrot, Arlequin et Colombine. Ils aimeront toujours ses façons de marquis et son irréprochable toilette, sa voix de fausset, son nez de corbin et ses bosses. Premier sujet des théâtres de Guignol, il se montre arrogant et prêt à rosser toujours les gendarmes. Ses exploits chaque jour renouvelés avec le chat, le commissaire et le diable, seront longtemps soulignés par les mêmes rires de l'assistance enfantine.

Déjà l'enfant cherche dans ses jeux un aliment à son adresse et à sa force naissante, il a grandi, il est devenu écolier, il joue aux billes, à la balle, à la toupie. Les billes

constituent un jeu d'adresse plus qu'un jeu d'action. Il s'y livre par les belles journées de printemps ou de l'été dans les allées, sur le bord des chemins, sous les ombrages, tandis qu'il réserve la balle, exercice plus violent, pour les froides journées d'hiver.

Vers ce même âge de transition, il joue à saute-mouton. Ce jeu n'est pas nouveau et on peut supposer que dès le commencement de l'humanité les enfants ont dû le connaître. Quoi qu'il en soit, une pierre gravée d'origine grecque appartenant à une collection célèbre représente un enfant accroupi, par-dessus la tête duquel s'élance un autre enfant : scène identique à notre saute-mouton. Le saut doit avoir été le premier jeu des jeunes garçons, il est lié à la danse, il constitue la première manifestation de la joie ; battre des mains, rire

Les bulles de savon.
D'après CHARDIN (*Bibliothèque nationale*).

Le conte.
D'après un tableau de SILVIO GIULIO ROTTA.

et sauter en sont les trois expressions naïves. De tous temps, il exista des sauteurs célèbres.

Les barres sont une petite image de la guerre. Les combattants luttent entre eux d'agilité pour atteindre un adversaire qui se dérobe, et luttent d'adresse pour éviter, par des feintes, des ruses, des détours, l'atteinte de l'ennemi qui les serre de près.

Les fillettes, après avoir abandonné les poupées et les petits ménages, s'adonnent encore à des jeux naïfs, à des passe-temps pleins de grâce.

Elles n'ont pas, au plein soleil, l'existence libre de la pastorale Grèce antique. Io jouait sur les bords d'un fleuve,

Proserpine s'ébattait avec ses compagnes dans les champs d'Enna, sur les bords du lac Pergusa et le pâtre de Castrogiovanni montre encore la caverne d'où s'échappa Pluton pour la ravir. Moschus peint, dans une description gracieuse, Europe et les filles des familles les plus nobles se plongeant joyeuses dans l'onde d'un fleuve, formant dans la prairie des gerbes de narcisses, de jacinthes et de lis embaumés. A Olympie, en tunique courte, les cheveux au vent, l'épaule nue, elles se livraient à la course, s'excitant par des sifflements, faisant appel aux nymphes des bois et des fontaines. Homère raconte qu'après un repas les jeunes filles se débarrassèrent de leurs voiles et se mirent à jouer à la balle :

Nausicaa aux bras blancs conduisait le jeu.

Les quatre-coins.
D'après une lithographie de Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Colin-Maillard.

*D'après un tableau d'*ARTURO RICCI.

Le volant sous Louis XIII.
D'après une lithographie de Deveria (*Bibliothèque nationale*).

De nos jours au printemps, sous les feuilles, au parfum des premiers lilas, des roses et des violettes, nos jeunes filles forment de gracieuses rondes accompagnées de chants qui évoquent le souvenir des nymphées dans les bois sacrés de l'Hellade.

Tour à tour baignées d'ombre ou illuminées d'un rayon de soleil, elles se balancent avec grâce sur l'escarpolette. L'escarpolette fut en vogue autrefois à Athènes et des chansons en modulaient le mouvement ; souvenir du corps d'Érigone balancé par les vents et peut-être symbole de ses courses errantes.

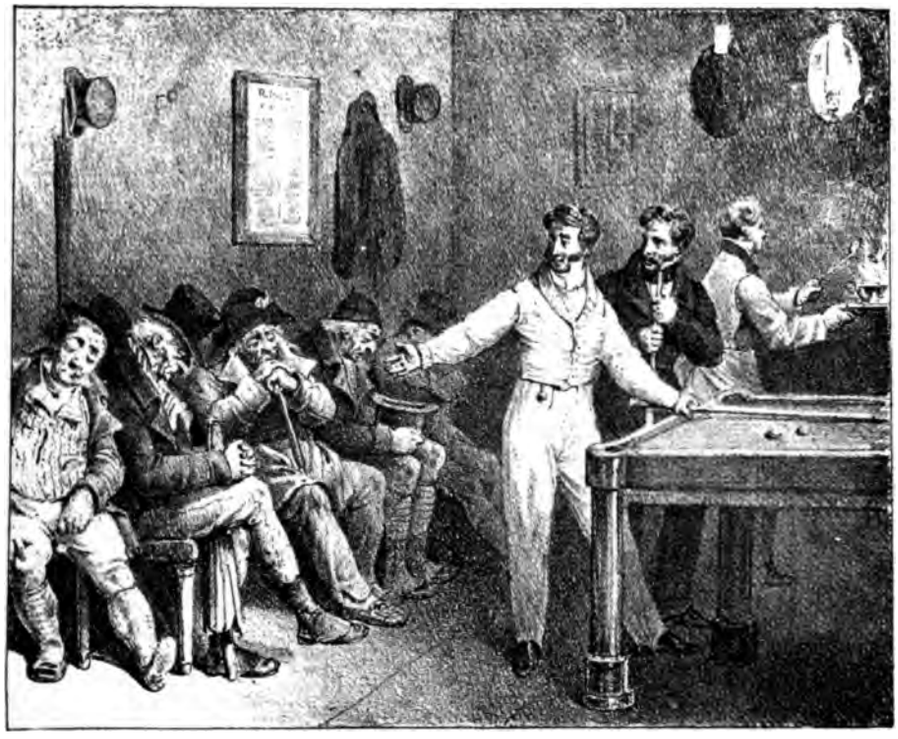
Durant ce temps les plus jeunes sauteront à la corde, feront courir le cerceau, le vieux *trochus*, dans les allées ou, plus paisibles, s'appliqueront à gonfler la goutte

Le volant sous Louis XIII.
D'après une lithographie de Deveria (*Bibliothèque nationale*).

De nos jours au printemps, sous les feuilles, au parfum des premiers lilas, des roses et des violettes, nos jeunes filles forment de gracieuses rondes accompagnées de chants qui évoquent le souvenir des nymphées dans les bois sacrés de l'Hellade.

Tour à tour baignées d'ombre ou illuminées d'un rayon de soleil, elles se balancent avec grâce sur l'escarpolette. L'escarpolette fut en vogue autrefois à Athènes et des chansons en modulaient le mouvement ; souvenir du corps d'Érigone balancé par les vents et peut-être symbole de ses courses errantes.

Durant ce temps les plus jeunes sauteront à la corde, feront courir le cerceau, le vieux *trochus*, dans les allées ou, plus paisibles, s'appliqueront à gonfler la goutte



Demandez plutôt à la galerie...
D'après une lithographie de H^le^ BELLANGÉ.

d'eau savonneuse et formeront ces bulles moirées, légères, qui s'envolent indécises, flottent un instant et s'évanouissent soudain comme de brillants météores.

Le Colin-Maillard est le plus gracieux des jeux de jeunes filles. Combien de toiles n'a-t-il point inspirées tant les attitudes en sont charmantes. La jeune fille aux yeux bandés va au hasard, désorientée, les mains en avant, en sa naïveté, en sa marche incertaine. Alentour on se rapetisse, on fuit pour éviter les mains qui cherchent et l'on chuchote ; ce sont des rires étouffés, des éclats de voix subits. Le Colin-Maillard approche, puis un rire strident... et rien.

Pauvre Colin, la gorge haletante, qui cherche toujours vainement... et se dépense en inutiles efforts !

Mais voici qu'il saisit quelqu'un et celui-ci le remplace. Et le jeu continue...

Qui de nous, dans les jeunes années, n'a joué au Colin-Maillard ? Il fut aimé de nos mères, nos aïeux s'y livraient. Il fut cher aussi aux Grecs sous le nom de jeu de l'aveugle.

Le soir, sous la lampe, la famille se réunira autour d'un damier ou des dominos. Plus simple encore, elle se livrera au loto; les enfants s'essayeront aux ombres chinoises, jeu originaire de Chine et de Java, spectacle aimé des Orientaux,

La devinette.
D'après une lithographie de DEVERIA.

et quelquefois, en un soir de fête, les plus bizarres épopées passeront sur un panneau, reflétées par la lanterne magique qui fut une distraction princière. En 1656, dans une grande soirée donnée à l'hôtel de Liancourt, il y eut comme attraction une représentation de lanterne magique.

Les enfants, dans les réunions de famille, joueront à pigeon vole, au corbillon, aux propos interrompus et à tant d'autres jeux d'esprit qui développent leur intelligence et leur mémoire.

Lorsque l'hiver a dépouillé les arbres, que les fleurs sont mortes, la famille ne se réunit plus au parc ou au jardin, mais tous les plaisirs du dehors n'ont pas disparu

L'as de cœur.
D'après un tableau de VAUTIER.

Sur un mince cristal l'hyver conduit leurs pas...
D'après Lancret (Bibliothèque Nationale)

Le courrier.
D'après un tableau de KNAUS.

pour les jeunes filles. Les gelées persistantes ont couvert d'une couche de glace les pièces d'eau, le soleil brille dans l'air froid, elles s'entourent de fourrures et

Sur un mince cristal l'hiver conduit leurs pas.

Le poète termine par une réflexion philosophique et un conseil :

Le précipice est sous la glace.
Telle est de nos plaisirs la légère surface :
Glissez, mortels, n'appuyez pas...

La main-chaude est un plaisir de toute saison ; si la scène est infiniment gracieuse lorsque les jeunes filles s'y livrent, il n'est pas rare d'y voir jouer aux champs avec un peu de lourdeur.

J'ai vu maintes fois de rudes villageois jouer à la main-chaude, et certes le jeu ne pouvait avoir meilleure désignation, car ils frappaient de toutes leurs forces sur la main du *pénitent*. Une grosse fille de campagne au visage vermeil, ruisselante de santé, animée par le plaisir, était le *confesseur*, celle qui tient sur ses genoux, enfoncée dans son tablier, la tête du pénitent. Et, à chaque coup retentissant, le pauvre hère relevait la tête et cherchait à deviner quel était celui qui avait frappé, et plus il avait été frappé fort, plus les gars riaient à pleine gorge ; les femmes, le poing sur la hanche, en pleuraient de joie. Roybet a rendu admirablement ces scènes si vivantes dans lesquelles il a mis en scène des reîtres et des filles d'auberge. La bonne grosse gaîté anime les visages, et la scène un peu commune, sans vulgarité, rend bien toute la folie qui anime certains joueurs.

Joueuses de cartes.
D'après JOHN BURNET.

Lorsque l'âge mûr est arrivé, et combien vite ! nos vieux amis les jeux ne nous quittent pas et font une heu-

La marguerite.
D'après une lithographie de Deveria *(Bibliothèque nationale).*

reuse diversion à nos préoccupations, à nos travaux et souvent à nos tristesses. On s'adonne alors aux jeux de combinaisons, tels que les échecs, les cartes, le tric-trac, et au billard, jeu d'adresse et de combinaison tout à la fois.

Le jeu des échecs est le plus noble d'entre les jeux, c'est celui dans lequel l'intelligence a le plus de part, il convient bien aux esprits méthodiques et réfléchis; le hasard n'y apporte point son intervention, il est tout de science, de calcul et de combinaison. C'est le jeu stratégique par excellence. On a discuté sur ses origines jusqu'à s'égarer, car

Le jeu de tonneau.
D'après une lithographie de DECAMPS.

certains l'ont fait remonter au siège de Troie et en ont attribué l'invention à Palamède.

Le savant Freret lut à l'Académie, dans une réunion extraordinaire, en présence de Louis XV, une longue dissertation sur l'origine des échecs.

L'Espagne et l'Italie se sont distinguées par le nombre considérable de volumes, tant en vers qu'en prose, publiés sur ce jeu célèbre. Un certain Philippe Stamma raconte, dans la préface d'un ouvrage qu'il consacrait aux échecs, qu'à Alep, sa patrie, on se faisait assister par un second dans une partie d'échecs tout comme pour un duel.

La version la plus accréditée chez les Arabes, les Chi-

Main-chaude.

*D'après un tableau d'*ARTURO RICCI.

nois et les Persans et en Europe même fait honneur de l'invention de ce jeu aux Indiens.

Ce jeu a toujours eu de fervents et illustres adeptes.

Tamerlan fut un passionné d'échecs; on prétend même qu'il apporta à la figure des pièces et à leur marche des changements qui furent respectés tout le temps de sa vie.

La partie d'échecs.
D'après A. JOHANNOT.

Charlemagne qui aimait ce jeu reçut du calife Haroun-al-Raschid un échiquier qui fut conservé longtemps au trésor de Saint-Denis. Au Musée de Cluny, nous pouvons admirer encore l'échiquier en cristal offert à saint Louis par le Vieux de la Montagne, s'il faut en croire une tradition incertaine.

On connaît la repartie du roi Louis le Gros à la bataille de Brenneville : « Le roi est pris! » s'écriait un soldat anglais qui avait saisi la bride de son cheval. Aussitôt le roi : « Tu ignores donc, mécréant, qu'aux échecs on

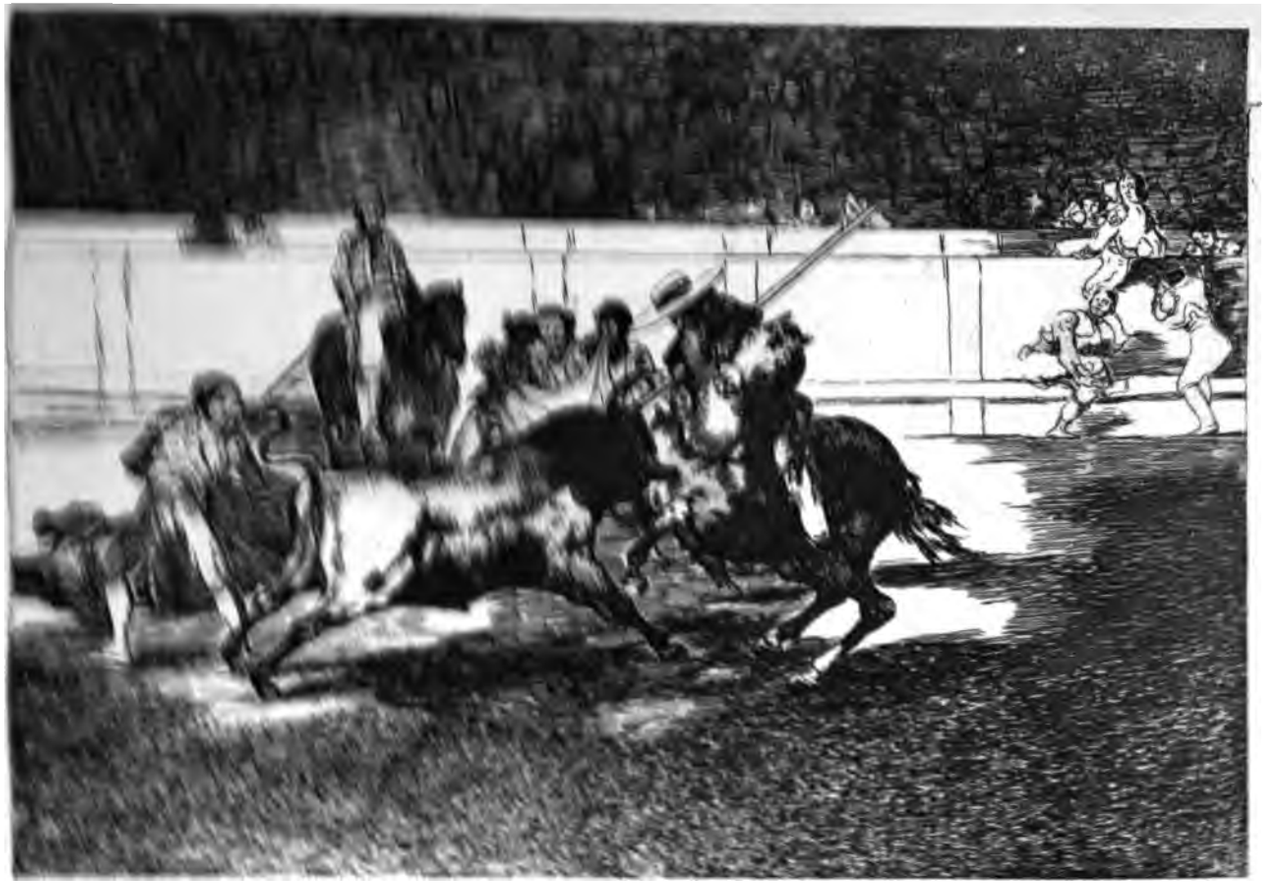
ne prend jamais le roi ! » et il l'étendait d'un coup d'épée.

Louis XIII en était à tel point enthousiaste qu'il y jouait même en voiture.

On peut citer encore au nombre des joueurs les plus illustres Frédéric le Grand, Rabelais, Charles XII et Alfred de Musset.

Le jeu de cartes lui-même aurait été un emblème de la guerre. Frédéric Dillaye lui attribue une origine orientale. On croit communément que l'invention des cartes remonte seulement au XIVe siècle et qu'elle est due à Jacquemin Gringonneur, peintre parisien, en vue de distraire le roi Charles VI privé de raison. On a confondu l'époque de leur

La partie de piquet.
D'après une lithographie de Boilly *(Bibliothèque nationale).*



Battu d'une tête.
D'après le tableau de STEFFECK.

introduction en France avec l'époque de leur invention. Et, d'ailleurs, en un poème français de l'an 1328, les cartes sont déjà mentionnées. Quoi qu'il en soit, nous pouvons supposer que Gringonneur les perfectionna et en fit une adaptation spéciale pour nous. C'est lui sans doute qui baptisa les figures du jeu des noms qu'elles ont conservés depuis. Le valet, ou plutôt les « varlets » Lancelot et Ogier, représentent les paladins compagnons de Charlemagne. La dame de carreau serait Agnès Sorel, la reine de cœur Judith représenterait Isabeau de Bavière, épouse de Charles VI, qui serait lui-même le roi de cœur. La dame de trèfle, Argine, est la reine, dont ce nom est l'anagramme (*regina*). Lahire, le valet de pique, est le nom du fameux capitaine Poton de Lahire. Quant aux couleurs, elles sont aussi des emblèmes : le cœur symbolise le courage néces-

saire aux guerriers, le trèfle désigne les fourrages sans lesquels les chevaux des combattants ne pourraient subsister. Quant aux as, du nom d'une monnaie romaine, ils représentent l'argent qui est le nerf de la guerre.

Nous avons dit dans les premières pages que les jeux ne s'étaient pas simplement bornés à procurer à l'homme des distractions qui ont fait trêve à ses préoccupations et à ses douleurs, et qu'en dehors de leur influence morale ils avaient eu une influence physique en fortifiant son corps. Les Grecs en sont le plus frappant exemple. Ils se livraient spécialement à des jeux et à des exercices violents pour former des jeunes hommes robustes et pour développer en même temps la beauté plastique chez les citoyens. Des gymnases ou palestres étaient institués dans ce but. Les jeunes hommes fréquentaient les palestres où ils se livraient à la lutte, au pugilat, au jeu de résistance qu'imitent encore nos enfants dans le « saut de la butte » ou « roi détrôné ». Mais ce n'étaient là que des exercices préparatoires à des jeux plus violents encore, et souvent meurtriers, tels que ceux du plataniste, auxquels se livraient les éphèbes. « J'ai vu à Lacédémone, dit Cicéron, des troupes d'adolescents combattant, lutte incroyable, des poings, des pieds, des ongles, des dents même, et mourant plutôt que de s'avouer vaincus. »

En dehors des exercices auxquels ils se livraient dans les cirques et les amphithéâtres, les jeunes hommes pratiquaient des simulacres de combat. A Rome, nous retrouvons ces mêmes jeux auxquels les empereurs donnèrent une grande importance ainsi qu'aux luttes nautiques.

Le chapeau de brigand.
D'après T. Uwins.

Les courses de chevaux existaient en Grèce. On pariait aux courses de chevaux et de chars comme nous le faisons à Longchamps; à Constantinople les paris étaient le but même de la course.

Nos sports n'offrent guère de ressemblance avec les luttes héroïques des éphèbes grecs, pourtant ils occupent de nos jours une grande place dans l'éducation, mais ce sont en général de simples exercices hygiéniques.

Nous avons les courses de taureaux qui ont quelque analogie avec les jeux de combat, elles font songer aux luttes du plataniste dans lesquelles les éphèbes combattaient le sanglier avant d'en venir aux mains entre eux.

Les combats de coqs, pour lesquels les Athéniens se passionnèrent au point d'y jouer quelquefois tout leur patrimoine, se sont perpétués.

Les régates à Meulan.
Photographie de CLÉMENT MAURICE.

C'est seulement vers la fin du XVIIIe siècle que les courses commencèrent à être en usage en France. Déjà en Angleterre elles avaient obtenu depuis longtemps la plus grande faveur.

Les Anglais d'ailleurs nous ont toujours précédés dans les sports, dont certains rappellent, par leur énergie et leur violence, les jeux des éphèbes grecs sans en offrir cependant les dangers; d'autres, plus aimables, comme le croquet et le lawn-tennis, ont été à la mode chez nous autrefois et sont revenus, baptisés à nouveau, en passant par la Grande-Bretagne.

Nous devons également à l'Angleterre le canotage. Mais que sont nos sociétés nautiques du bassin d'Argenteuil com-

parées aux *yachtings* d'outre-Manche ! Nous avons, il est vrai, un nombre considérable de sociétés de gymnastique et de tir, et il faut nous féliciter de ces créations qui forment une jeunesse vigoureuse, prête à toutes les éventualités.

Le tir aux pigeons est un jeu d'adresse dont l'utilité est au moins contestable, et nous préférons à cet exercice ceux qui développent les facultés physiques et forment véritablement des hommes.

A ce point de vue, le *Lendit de Paris* serait notre idéal, car il comprend l'escrime, la marche, le vélocipède, la course à pied, l'aviron, la natation, l'équitation, le saut, le tir, la boxe française. Le programme est complet.

Nous reviendrons d'ailleurs longuement sur les sports dans le cours de cet ouvrage. Pour l'instant, nous venons simplement de donner un regard d'ensemble, et nous allons entreprendre aussitôt une sorte de voyage à travers l'histoire de l'humanité en compagnie des *Plaisirs* et des *Jeux* qui, à chaque pas, nous apportent, en même temps qu'une distraction, un enseignement nouveau.

En observant qu'un grand nombre d'entre eux sont communs à plusieurs peuples d'origine différente, en remarquant qu'ils furent pratiqués dans l'antiquité, on devient attentif, l'horizon s'élargit et on reconnaît que ce ne sont point là de simples faits isolés, des rapprochements fortuits, mais bien tout un fonds de traditions ayant un lien commun, grand héritage transmis de peuple à peuple, de génération à génération, depuis les origines.

Notre ambition d'artiste se contente de donner sur ce sujet, séduisant et grave à la fois, une idée générale, de réunir les compositions artistiques intéressantes ou belles ayant trait aux plaisirs et aux jeux et de les expliquer, tout en insistant, autant que le permet notre cadre, sur le grand côté philosophique et humain des *jeux aimables*.

Les images.
D'après une lithographie de Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Le pauvre chat.
D'après une lithographie de Boilly (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE PREMIER

L'enfant. — Première déception. — Les jouets dans l'antiquité. — Les jouets consacrés. — Croque-mitaine. — La poupée. — Les animaux dans les jeux. — La flèche et la fronde. — La crécelle. — La claquette. — Petit bonhomme vit encore. — L'industrie des jouets. — Les contes.

> Toutes sortes d'enfants, blonds, lumineux, vermeils,
> Dont le bleu paradis visite les sommeils
> Quand leurs yeux sont fermés la nuit dans les alcôves,
> Sont là, groupés. . . . . .
>
> V. Hugo.

Ces enfants lumineux et tendres, ces êtres bons et charmants, ces petites âmes blanches pleines de rêve, évoquant on ne sait quelle vision de l'au delà, nous apparaissent au milieu de sourires et de caresses. La femme du sauvage suspend souvent le berceau, comme un nid, à l'ombre protectrice des feuilles; dans nos discrètes alcôves, l'enfant s'endort sous les duvets et les dentelles ; des tapis

moelleux assourdissent les pas de la mère qui vient épier son sommeil. La matrone romaine dissimulait le berceau dans le péristyle, au milieu des fresques légendaires ; la femme grecque l'enveloppait du mystère du gynécée où trônaient les marbres divins, et le vouait aux dieux immortels.

C'est toujours, au fond, la primitive nichée, charmante, éclose à l'ombre tiède, grandissant sous les baisers et sous les guirlandes de fleurs.

Les jeux de l'enfance.
D'après GRAVELOT.

Mais les essais d'exister des gracieuses et frêles créatures sont traversés de maux indécis qui inquiètent ; souvent leurs pleurs n'ont aucun motif apparent, souvent d'ailleurs ce n'est point la douleur qui les provoque, mais les désirs d'un esprit qui s'ouvre avec impatience aux choses extérieures ; et l'enfant pour s'exprimer n'a que deux moyens : le rire ou les pleurs. Il ignore le sourire. Il tend ses petits bras, il a vu le hochet qui brille et qui chante, il veut le saisir ! Son impuissance le met en larmes. Il l'a pris dans ses mains, le voici joyeux et, comme dit un grand poète, il envoie :

..... A la mer qui gronde, au bois sonore,
A la nuée, aux fleurs, aux nids, au firmament,
A l'immense nature un doux gazouillement.

Au pays bleu.
D'après le tableau de Mme DEMONT-BRETON.

Le premier jouet fut peut-être la fleur cueillie par une mère au fond des bois, près du berceau primitif, on ne sait en quels temps lointains.

La fleur parle aux yeux de l'enfant, il cherche à la prendre en ses doigts frêles pour la porter à ses lèvres. Il est avide de tout ce qui brille, tandis que ce qui est anormal l'inquiète : Astyanax pleurait à la vue d'un panache qui se balançait sur le casque de son père.

Si le jouet fait la joie de l'enfance, il lui inflige aussi sa première déception avec la petite boîte mystérieuse, ouverte après beaucoup de tâtonnements et d'efforts, d'où surgit tout à coup un monstre effrayant. Mais le petit se familiarise bientôt avec

le vilain bonhomme et, après l'avoir considéré à la dérobée sans oser le toucher, il s'enhardit, s'en empare et l'enfonce dans son antre en lui écrasant la tête.

Plus tard, devant l'enfant grandi, de vilains hommes surgiront aussi, à l'improviste, pour lui infliger de cruelles déceptions. Toujours pour lui ce seront de nouvelles surprises, et ces bonshommes ne disparaîtront pas à sa volonté comme celui qu'il enfonce dans une boîte !

Il était d'usage chez les anciens, comme il est d'usage de nos jours, de donner des jouets aux enfants à propos des fêtes de famille et surtout au renouvellement de l'année. A Rome, en dehors de ces étrennes, le débit des jouets était considérable en certaines occasions : « Durant les fêtes sigillaires, célébrées vers la fin des saturnales, il était convenu de s'offrir réciproquement des figurines de terre cuite que les petits enfants conservaient pour eux

Le premier pas.
Lithographie de GRENIER (*Bibliothèque nationale*).

et dont ils s'amusaient. » Chez les anciens, les premiers jouets participèrent, en quelque sorte, du talisman et de l'amulette.

On a découvert dans les tombeaux antiques les joujoux qu'un sentiment pieux et une infinie délicatesse du cœur y faisaient placer à côté des petits disparus; c'étaient des lampes de terre cuite, des tirelires, de petits animaux, des clochettes et nombre d'autres menus objets.

Les aimables enfants.

Lithographie de Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Les anciens pourront toujours nous servir d'exemple. Socrate chevauchant un roseau pour amuser ses enfants fut surpris dans cet exercice par Alcibiade qui eut le mauvais goût de s'en moquer. Plus tard, nous verrons Henri IV qu'un ambassadeur surprenait promenant ses enfants sur son dos.

En fait de jouets, les anciens avaient comme nous les boîtes à surprise, les serpents articulés et bien d'autres objets encore en usage à notre époque. Le cheval de Troie, dont les flancs

s'ouvraient pour laisser échapper des soldats, était un des jouets favoris des enfants d'Athènes. Il offrait quelque ressemblance avec nos arches de Noé.

Les petits jouaient comme les nôtres avec l'argile : « C'est ainsi, écrit Lucien, que nos enfants s'amusent à modeler, à pétrir, à donner mille formes à un paquet d'argile. »

La distraction.
Lithographie de Boilly (*Bibliothèque nationale*).

Becq de Fouquières, dans son savant ouvrage sur les jeux des anciens, nous apprend qu'on amusait quelquefois les enfants en agitant de petits vases d'argile renfermant une boule de métal. L'un des plus connus, celui du cabinet Durand, porte sur une de ses faces la figure d'Oreste qui partageait avec la Gorgone et d'autres encore le privilège d'effrayer les enfants. Ces vases prenaient quelquefois la forme d'animaux, de canards et même de petits cochons. Ces derniers rappelaient l'usage spartiate très antique, selon le témoignage d'Athénée, de sacrifier de petits cochons de lait aux Tithénides,

autrement dit à la fête des nourrices, pour la conservation des enfants.

Un des jouets familiers aux enfants de Rome consistait en une petite figure d'argile qu'on faisait siffler en lui soufflant dans le dos. On trouve un jouet analogue dans nos fêtes foraines sous forme d'un coq en sucre ou d'un oiseau en terre qui chantent lorsqu'on leur souffle dans un trou pratiqué dans la queue.

La poupée.

D'après COYPEL (*Bibliothèque nationale*).

Les Grecs connaissaient le pantin qu'ils faisaient mouvoir comme le nôtre à l'aide de fils. Les leurs étaient même très perfectionnés s'il faut en croire Apulée : « Voyez, dit-il, ceux qui représentent avec des figures de bois les hommes et tous leurs gestes ; ils tirent un fil correspondant au membre qu'ils veulent faire mouvoir et la tête remue, les yeux roulent, les mains s'agitent et l'ensemble imite assez bien un être vivant. »

Les anciens connaissaient également ce jouet mécanique

que le déplacement du mercure qu'il renferme fait culbuter : « Dédale, dit Eubulus, fit mouvoir une statue de Vénus en bois en y versant de l'argent liquide. »

Quant aux jouets des jeunes filles grecques, ils étaient aussi nombreux et aussi variés que ceux des petites fillettes de nos jours. On leur offrait des coffrets, des corbeilles, de petits meubles, des miroirs, des balles, des coquillages, des pierres brillantes, des petits oiseaux et des fleurs. « Jupiter amoureux de Junon se métamorphosa en coucou, la déesse prit cet oiseau et s'en fit un jouet. En souvenir de cette métamorphose, on voyait au temple de Junon, près de Mycènes, la statue de la déesse portant un coucou sur son sceptre. « Les *lapilli*, petites pierres brillantes, étaient recherchées par les jeunes Romaines qui allaient passer leur saison d'été dans le golfe de Baïes. »

La récompense.
Lithographie de Boilly (*Bibliothèque nationale*).

Dans la maison antique, tout, jusqu'aux moindres objets, était placé sous la protection d'une divinité. Les jouets des enfants au berceau eux-mêmes étaient consacrés à Bacchus. Plus tard, lorsque le nourrisson sera devenu jeune homme, ou que la jeune fille sera en âge de se marier, les jouets et les poupées des premiers jours seront consacrés à Jupiter, à Mercure et aux

autres dieux immortels. Mais si la mort a frappé l'enfant, c'est aux dieux infernaux que les jouets seront dévolus.

Voici une formule d'offrande à Mercure rappelée par Becq de Fouquières, à la science duquel d'ailleurs nous avons recours pour ce qui concerne l'antiquité : « Philoclès te consacre, ô Hermès, sa balle rebondissante, sa retentissante crécelle de buis, ses osselets qu'il aimait tant, son rapide sabot, jouets de son jeune âge. »

Les petites coquettes.
D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

Les jeunes filles les consacraient d'ordinaire à Diane ou à Vénus. Par une pensée touchante, la jeune mère suspendait dans le temple, parmi d'autres offrandes, une petite poupée, image de son nourrisson.

Dans le temple de Jupiter Olympien, en Élide, Pausanias remarqua, au nombre des offrandes déposées devant ce dieu, un petit lit qui avait été un jouet de fillette.

On trouverait dans les ex-voto suspendus dans certaines

églises d'Italie des exemples analogues. Si ma mémoire est fidèle, j'ai remarqué des objets d'enfants offerts ainsi à la Vierge dans des chapelles de Sardaigne.

Pendant les fêtes d'Éleusis à Athènes, on transportait processionnellement une corbeille qui représentait le berceau mystique de Bacchus. Elle renfermait d'ordinaire une sphère, des osselets et un trochus, principaux jouets de l'enfant divin.

La poupée.
D'après Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Par suite d'un état social particulier que nous n'avons pas à développer ici, les expositions d'enfants et les reconnaissances postérieures étaient très fréquentes. Or, avant d'exposer un enfant, on suspendait d'ordinaire à son cou quelques menus objets destinés à le faire reconnaître plus tard. C'étaient, la plupart du temps, de petits jouets. Quelquefois ces objets étaient placés dans une corbeille, ce qui, en le mettant directement lui-même sous la protection de Bacchus, le munissait, en même temps, d'objets destinés à le faire reconnaître un jour.

Dans sa comédie intitulée *le Cordage*, Plaute tira de cette situation un parti admirable.

Pour calmer la turbulence des enfants, la nourrice antique

Le cadeau de la marraine.
D'après Grenier (*Bibliothèque nationale*).

recouvrait son visage d'un masque difforme et faisait la grosse voix. C'était l'aïeul grondeur qui revenait ainsi, disait-elle. Plus tard, grandis, les enfants se serviront de ce masque, qui les a terrorisés, pour jouer entre eux.

Comme épouvantail, nous avons Croque-mitaine, qui emporte dans sa hotte, pour les manger, les méchants petits; plus tard, dans leurs jeux, les jeunes garçons, à leur tour, se déguiseront en ogres.

De tout ce qui précède on peut conclure que les jouets furent à peu près les mêmes dans l'antiquité comme de nos jours, en dehors de quelques modifications imposées par les mœurs, les religions et les instincts des races. Les enfants, d'ailleurs, furent de tout temps les mêmes.

Comme les nôtres, les fillettes de l'antiquité aimaient leurs poupées, elles leur prêtaient les désirs et les besoins qui les animaient elles-mêmes et, dans les soins donnés à ces poupées, on pouvait lire toute la tendresse de la femme à venir pour ses enfants. La petite fille de Plutarque vient de mourir, il écrit à sa femme pour la consoler et, rappelant les souvenirs de l'enfant disparue, il dit : « Elle priait sa nourrice de donner le sein, non seulement aux autres petits enfants qui jouaient d'habitude avec elle, mais aussi aux poupées et autres jouets familiers, donnant ainsi, en quelque sorte et par bonté, une part de sa nourriture, communiquant ce qu'elle avait de plus agréable à ceux qui l'entouraient, êtres ou objets. »

Les petits lapins.
D'après PRUDHON (*Bibliothèque nationale*).

Des antiques poupées de cire, il n'existe probablement aucun spécimen, étant donnée la fragilité de la matière, mais il nous en reste en ivoire et en terre cuite.

De tout temps, les fillettes se sont considérées comme les mamans de leurs poupées. La poupée est aussi ancienne que le monde. Elle a toujours été dans les mains de l'enfant du pauvre comme dans les mains de l'enfant du riche. Tous deux également l'aiment. J'ai vu de misérables créatures entourer un mor-

Les jouets du jour de l'an.
D'après BOILLY (*Bibliothèque nationale*).

ceau de bois de quelques oripeaux et bercer cette idole grotesque avec une tendresse infinie et en prendre mille soins. On eût dit qu'elles possédaient le jouet le plus magnifique. Leur imagination animait l'objet barbare, le parait de tous les charmes.

La poupée, pour la fillette, est un être mystérieux, une sorte de symbole qui lui parle et qu'elle comprend. C'est sa compagne habituelle. Cette petite figure de carton, vivement enluminée, est tour à tour caressée et grondée, car la poupée n'est pas sage ou se conduit bien selon le caprice de l'enfant qui prête une existence et une volonté à ce masque impassible.

Le bonnet de grand'mère.
D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

La poupée, assise dans un petit fauteuil, assiste gravement aux jeux de la fillette avec le chat, avec le chien, avec ses petites compagnes. On la tient par les bras, on la promène, elle prend part aux rondes, se met à table devant les dînettes qu'on lui a préparées. N'est-il pas arrivé de la mettre au bain! La petite

figure de carton s'est alors mise en bouillie, les traits du visage vermeil se sont décomposés. Que de larmes! quel inconsolable chagrin !

Combien différentes de la simple poupée de carton d'autrefois, je parle encore de notre temps, sont celles d'aujourd'hui! Les accidents de ce genre sont moins à craindre avec les figures en porcelaine actuelles, mais quelquefois pourtant les membres gonflés au moyen du son et recouverts d'une peau couleur de chair sont encore bien fragiles. Ne nous avisons pas de tenter la baignade, c'est toujours dangereux.

Certaines poupées, au moyen d'un mécanisme secret, ouvrent et ferment les yeux, montrent une jolie rangée de dents blanches et, prodige! disent papa, maman, et marchent seules.

L'industrie des poupées a véritablement, de nos jours, accompli des merveilles; vers la nouvelle année, on s'attarde avec plaisir devant des choix de fillettes de toutes dimensions, aux toilettes délicates et charmantes, aux cheveux jaunes soyeux, aux grands yeux étonnés bordés de longs cils, aux jolies bouches roses.

On est arrivé à un véritable luxe pour tout ce qui concerne la poupée. On peut offrir aujourd'hui à Mademoiselle des toilettes du matin, de la promenade et du soir, voire même des toilettes de visite et de réception; des lits de palissandre, des commodes, des armoires à glace, une lingerie spéciale, tout un ameublement de salon et les ustensiles de ménage au complet, soit pour la préparation des repas, soit pour le service.

La poupée est née avec la première petite fille, elle a traversé tous les âges de l'humanité. Dans les tombeaux de villes ensevelies depuis des siècles et des siècles, on retrouve des poupées emmaillotées à côté de petites enfants mortes. En 1544, dans le cimetière du Vatican, le tombeau d'une princesse, Marie,

fille de Stilicon, femme d'Honorius, fut ouvert. A côté de la fillette, un coffret d'argent contenait ses objets de toilette, et plusieurs poupées d'ivoire reposaient près d'elle, comme pour partager son dernier sommeil. Le christianisme a conservé la coutume païenne de renfermer des jouets dans les tombeaux des enfants. C'est ainsi que les sarcophages des Catacombes, où étaient ensevelis les petits chrétiens, renfermaient des jouets que les fouilles ont mis à découvert.

La comédie en plein vent.
D'après DECAMPS.

Nous avons constaté dans les premières pages de cette étude que l'esprit d'imitation est une des caractéristiques de l'enfance, que la fillette s'essayait déjà toute petite à la maternité, en habillant et déshabillant la poupée, en lui donnant les leçons de maintien qu'elle reçoit elle-même. La fillette, dont la coquetterie s'éveille de bonne heure, joue à la dame, aux visites, s'enguirlande de fleurs, orne, au printemps, ses oreilles de

cerises, entoure son cou des colliers en fruits de sorbier ou d'églantier qu'elle a enfilés comme des perles. Les garçons se coiffent de casques en papier ornés de plumes trouvées dans la basse-cour, se déguisent en soldat, suivent, en marquant le pas, l'un d'entre eux qui s'essouffle sur une trompette ou tape des ra et des fla sur un tambour crevé. Les jeunes Espagnols jouent au taureau, l'un est *matador*, l'autre *espada*, le troisième *picador* et le dernier enfin prend le rôle du cheval.

Les jeux dans lesquels les enfants font intervenir l'animal sont nombreux. Nous venons de voir le taureau et le cheval, ailleurs ce sera le loup, le coq, la poule, le chat, la taupe ; cette dernière est honorée d'un rôle en Sicile. D'autres mammifères et

Les chandelles.

D'après le tableau de Mlle MADELEINE CARPENTIER.

Récréation en famille
d'après Lancret (Bibliothèque Nationale)

volatiles domestiques se montrent aussi, mais avec moins de fréquence. Pitré signale, en forme vague et générique, le serpent.

Les phénomènes météorologiques ont moins d'importance, dit le même auteur dans son bel ouvrage sur les jeux enfantins de Sicile. En un de ces jeux, un enfant imite le vent qui agite le drapeau planté au milieu des semailles et chasse les oiseaux qui vont picoter le grain. Maintes fois, on invoque la lune du soir aussi bien que l'astre du jour à l'aurore. Deux souvenirs sont souvent rappelés, ils ont trait à la monarchie et à la religion.

Petit bonhomme vit encore.
D'après ALEXANDRE DAVID (*Bibliothèque nationale*).

Grâce à cet esprit d'imitation des enfants, bien des choses disparues par eux vivent encore.

La flèche, arme de tous les peuples dans l'antiquité, en usage partout au moyen âge et aujourd'hui encore l'arme d'un grand nombre de peuplades sauvages, est restée un jouet d'enfant après son abandon par les armées d'Europe.

La fronde antique à l'aide de laquelle David tua le géant Goliath, qui arma des troupes persanes, grecques, romaines et carthaginoises, instrument de guerre au moyen âge, est devenue un jouet.

Le fusil, le canon, sont partout jouets communs des enfants.

La perruque de grand-père.
D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

La crécelle, qui tant les divertit, fut et est encore, chez certaines tribus peu civilisées, un objet mystérieux et sacré. Les nègres du Congo sont pourvus d'une grande crécelle en bois sur laquelle ils prêtent serment. Lorsqu'un Indien de l'Amérique du Nord est malade, le sorcier ou médecin, c'est tout comme là-bas, secoue la crécelle sacrée sur la tête du patient. C'est le spécifique de tous les maux, le remède sans pareil.

Les enfants conservent donc, en leurs jeux, d'intéressantes survivances du passé. Le claquement produit par la fleur du coquelicot, du pavot, de la rose, frappées sur le front ou sur la

main, rappelle des souvenirs de Théocrite et répond aujourd'hui, comme de son temps, aux questions des amoureux. Tout le monde connaît la claquette. « Un jour, dit Théocrite dans une idylle, j'ai voulu savoir si tu m'aimais; mais la feuille de pavot frappée ne rendit aucun son et se flétrit sans bruit sur mon bras. »

Cendrillon.
D'après DEVERIA (*Bibliothèque nationale*).

Certains jeux apportent des réminiscences historiques ou renferment des allusions symboliques. Pitré en cite un exemple à propos d'un jeu que nous connaissons bien. Des enfants réunis en cercle se passent de main en main un bout de chandelle allumée et chacun, en la remettant au voisin, prononce la formule suivante : « Vivante je te la donne, vivante conserve-la. » Celui dans la main duquel le lumignon s'éteint est mis hors du jeu et condamné à faire une pénitence. Ce passe-temps se retrouve, non seulement dans l'Eu-

Riquet à la houppe.
D'après DEVERIA (*Bibliothèque nationale*).

rope méridionale et centrale, mais aussi dans le nord jusqu'au fond de la Sibérie. La formule qui accompagne la remise du lumignon est en Espagne : *Soplo, y vivo te lo doy y si muerto lo das, la pagaràs* ; en Portugal : *Don-che lo vivo* ; en France : « Petit bonhomme vit encore. » En Allemagne, en un jeu semblable, on use d'une baguette allumée. En Angleterre, le jeu s'accompagne d'une chansonnette : « Jack est vivant, en bonne santé ; s'il meurt en vos mains, prenez garde à vous. » En Russie c'est : *O jio jiv kurilka,* le tison vit encore. Edward Tylor fait remonter l'origine de ce jeu en Europe au VIIIe siècle, et il la lie à une pratique sanglante dont fut accusée certaine secte de sorciers. Le patriarche d'Arménie, Jean d'Osun, formula contre cette secte une accusation familière à tous les ennemis de la sorcellerie, laquelle entre autres choses portait que les sorciers se livraient au jeu « du petit bonhomme vit encore » à l'aide d'un enfant assassiné qu'ils se passaient de main en main, de telle sorte que celui en les mains duquel l'infortunée créature s'éteignait était nommé chef de la secte. Pitré ajoute que la même accusation fut portée contre les Juifs, et que les Juifs à leur tour la portèrent contre les chrétiens.

Le petit Chaperon-Rouge.
D'après DEVERIA (*Bibliothèque nationale*).

En dépit de ce qui précède, il est probable que l'origine de

Et l'ogre l'a mangé !...

D'après une lithographie de Boilly (*Bibliothèque nationale*).

ce jeu remonte à l'antiquité. Hérodote, Pausanias et d'autres auteurs nous apprennent que les jeunes gens, rangés en ligne dans l'espace compris entre la porte du jardin de l'Académie et les murs d'Athènes, se passaient de main en main une torche qui avait été enflammée devant l'autel de Prométhée, et excluaient du divertissement celui d'entre eux qui la laissait éteindre.

De nos jours, tout ce qui a trait à l'amusement des petits, c'est-à-dire au jouet, a un singulier intérêt. Le jouet est devenu une branche de commerce considérable. Il est compris dans le grand article d'exportation appelé « l'article de Paris ».

On se rend bien compte de l'importance de cette industrie en visitant les grands magasins de nouveautés et les bazars aux veilles de Noël et du jour de l'An. Et d'ailleurs, la seule vue des innombrables jouets qui s'offrent aux vitrines des marchands et dans les baraques des boulevards suffirait pour en donner une idée.

Les commerçants parisiens sont surtout renommés pour la fabrication des pantins, des théâtres, des meubles et enfin de tous les jouets de luxe et principalement des poupées. Quant à ces dernières, nulle part on n'en fait d'aussi soignées, d'aussi pimpantes et bien attifées et de si gracieuse tournure. Le soin apporté à la chevelure soyeuse de la poupée est, paraît-il, un point des plus importants pour la vente.

Notre exportation actuelle, en fait de jouets, est de cinq millions de francs. Nous comptons parmi nos meilleurs clients : l'Angleterre, l'Amérique, la Russie et la Turquie. Nous envoyons même ces produits jusqu'au fond des Indes.

L'invention des objets de curiosité et d'amusement appartient aujourd'hui à des spécialistes qui s'y adonnent exclusivement. Chez les anciens, on voyait des artistes de talent s'en occuper avec passion. L'un d'eux, au rapport de Pline, avait fait des

fourmis et autres animaux en ivoire de proportion minuscule et presque insaisissable. Un autre exécuta, également en ivoire, un quadrige qu'une mouche pouvait cacher sous ses ailes et un vaisseau qui disparaissait sous l'ombre d'une abeille. Un artiste de Tarente exécuta une colombe de bois, qu'un mécanisme intérieur faisait voler comme une véritable colombe vivante.

En dehors du jouet de luxe, nous produisons le joujou à bon marché qui forme une industrie véritablement importante. Un gros volume ne suffirait pas à la seule nomenclature de ceux qui, chaque année, sont mis dans le commerce. D'ailleurs, chaque jour de l'An apporte une grande quantité de nouveautés d'un mécanisme ingénieux, mais leur durée est éphémère. L'actualité et parfois la politique inspirent un certain nombre de ces inventions. C'est ainsi que le voyage de M. Félix Faure en Russie s'est trouvé représenté par des jouets, de même la guerre gréco-turque qui comprenait trois épisodes, une bataille en rase campagne, l'attaque d'un fort et un combat naval. Parmi les jouets scientifiques, on trouve d'ordinaire des téléphones, des phonographes, les rayons X, des chemins de fer, etc., etc.

La punition.
D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

Belleville, qui produit le camelotage, offre aux enfants, pour quelques sous et souvent pour quelques centimes, des clowns, des Loïe Fuller, des ânes récalcitrants, des grenouilles qui

Le chariot.
D'après Deveria (*Bibliothèque nationale*).

coassent, des coqs japonais qui chantent, que sais-je encore !

Ces nouveautés étonnent, amusent un instant, mais l'enfant en revient toujours aux vieux jouets en quelque sorte classiques.

Nous nous bornerons, dans le cours du présent ouvrage, à parler des plus importants parmi ces derniers, de ceux que la tradition a consacrés et qui sont souvent d'une extrême simplicité.

Les contes ne sont pas, à proprement parler, des jeux; non plus des plaisirs ou des divertissements, car un certain nombre sont émouvants, mais les contes font partie de ce monde merveilleux qui s'agite autour des jeunes têtes blondes et des grands yeux étonnés avec les grillons, l'hirondelle, la libellule, le bonhomme Noël. C'est à ce titre que nous nous en occuperons un peu ; ils apportent à l'enfance, sinon l'enseignement, du moins l'illusion. L'illusion est précieuse, il faut essayer de la conserver longtemps aux jeunes. Les déceptions viendront assez vite. Les fées ont endormi dans leur sourire tous nos enfants, les ogres ont calmé leur turbulence. Je me souviens encore des contes qui bercèrent mes premières veillées, des soirées d'hiver où le vent gémissait au d tandis que devant la braise mourante j'écoutais de merve histoires peuplées d'apparitions

et de doux fantômes. Et je me reporte parfois vers ces heures lointaines de ma vie dont la poésie me charme toujours.

La Fontaine ne dit-il pas :

> Si Peau d'Ane m'était conté,
> J'y prendrais un plaisir extrême.

Maman, qu'est-ce donc que les fables? dit Louis Ratisbonne.

> — Ce sont des contes raisonnables,
> Qu'on apprend aux petits enfants
> Et qui sont compris par les grands.

L'enfance doit de belles heures de rêve à Perrault, car les contes, au même titre que la balle et le cerceau, contribuent à entretenir la santé morale des enfants. Et qui mieux que lui sut s'inspirer de mythes et de légendes pour créer des œuvres légères, courtes, incomparables de forme, du dernier intérêt, qui ont fait le bonheur de tant de jeunes générations !

Perrault naquit à Paris, il y mourut en 1703. C'est à l'âge de soixante-neuf ans qu'il écrivit le célèbre recueil de ses contes dont le succès devint universel.

La grand'mère assise dans un vieux fauteuil vient d'ajuster ses lunettes devant ses yeux affaiblis, elle tient sur ses genoux le volume des contes de Perrault et lit d'une voix tremblotante :

« Il était une fois une petite fille de village... »

Autour d'elle ses petits-enfants sont réunis, la plus jeune des fillettes est blottie contre son épaule, elle écoute, et ses grands yeux ouverts *voient* les scènes racontées, une plus grande déjà réfléchit en ses regards d'enfant. Les garçons, groupés aux pieds de l'aïeule, écoutent aussi le cou tendu, les yeux fixes; autour d'eux les moulins à vent, polichinelle, les moutons à roulettes, les théâtres, tout gît pêle-mêle, abandonné...

On peut suivre sur les jeunes visages les péripéties du petit Chaperon-Rouge jusqu'à la fin de la déplorable aventure :

« Le méchant loup se jeta sur le petit Chaperon-Rouge et le mangea. »

Et le petit Poucet ! ses aventures intéressent même les grandes personnes tant le récit est ingénieux en son apparente naïveté.

Au coin du feu, après dîner, dans le logis confortable, les enfants frémissent en apprenant qu'en une année où la famine fut grande un bûcheron et une bûcheronne résolurent, les larmes aux yeux, le cœur brisé, de se défaire de leurs enfants, ne pouvant plus les nourrir.

Je me souviens qu'étant petits, nous allions en bande au cœur d'une forêt pyrénéenne et, imitant le petit Poucet, nous semions notre route de petits cailloux afin de pouvoir la retrouver. C'était en vain, nous nous égarions toujours et, en cette aventure, nous simulions tous une très grande frayeur

Les petits chiens.
D'après PRUDHON (*Bibliothèque nationale*).

que, identifiés à notre rôle, nous finissions par éprouver un peu.

Quel conte plus captivant que celui de la Belle au bois dormant, avec ses fées, ses palais de marbre, ses chariots traînés par des dragons, ses forêts enchantées.

Le soulier de Cendrillon est devenu légendaire. Les aventures du Chat botté sont au plus haut point spirituelles et réjouissantes.

Riquet à la houppe, Peau d'Ane mis en féerie, les Fées, Barbe-Bleue qui a eu aussi les honneurs de la rampe, sont de véritables chefs-d'œuvre, supérieurs à Gulliver par leur brièveté.

Rares sont les ouvrages aimés de l'enfance; ceux qui l'intéressent « sont éclos un beau jour dans une âme rendue pour quelques heures peut-être à l'ingénuité des premiers ans..... »

Les méchants enfants.
D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

Le toton.
D'après Chardin (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE II

La chasse aux papillons. — La pêche. — Le jardinet. — L'image. — Le toton. — Les petits bateaux. — Les chariots. — Les chèvres. — Les châteaux de cartes. — Les bulles de savon. — Au soldat. — Les rondes.

Les bouches des petits sont de murmures pleines,
Ils sont vermeils, ils ont plus de fraîches haleines
Que n'en ont les rosiers de mai dans les ravins,
Et l'aurore frissonne en leurs cheveux divins.

V. Hugo.

Par les beaux jours de mai, quand les roses s'entr'ouvrent, le papillon, vivante fleur, s'en va au hasard de son rêve, léger dans les souffles tièdes.

C'est un charme de suivre le vol incertain de ce petit être

presque immatériel, rayon flottant tout enivré du parfum des corolles.

Il en est de blancs comme neige, d'autres sont pailletés d'or, d'azur, de feu, certains sont vêtus de moire changeante ou de soyeuse peluche. D'autres portent deux yeux veloutés tout grands ouverts sur leurs ailes, étranges et mystiques regards sans visage qui apparaissent dans les airs et passent...

Parfois des papillons bleus folâtrent par essaims, au soleil, sur le sol tiède d'une clairière; on dirait une floraison instantanée de palpitantes fleurs, le paysage en est tout égayé, et c'est comme une fête radieuse dans le mystère des bois.

On comprend que le papillon et la fleur aient toujours exercé le plus grand attrait sur l'enfance, que les petits doigts roses se soient efforcés de saisir l'insecte ailé, le pétale brillant qu'on pourrait appeler l'aile des fleurs.

La poursuite des papillons n'est pas un jeu, à vrai dire, c'est un plaisir, une distraction. « Gargantua couroyt voulentiers après les parpaillons... » nous apprend Rabelais.

De plus, en dehors du plaisir que cette chasse procure par ses petites péripéties, de l'avantage qu'elle offre au point de vue de l'exercice, elle fait naître le goût de l'histoire naturelle dont les papillons sont une des plus jolies et des plus intéressantes familles. L'écolier apprendra avec surprise que ce petit être de rêve, gracieux, aérien, amoureux de fleurs et de lumière, fut une vilaine chenille rampante et velue, et qu'à son tour chacun d'eux produit de nouvelles chenilles qui, dans les jardins, s'acharnent à ronger les feuilles de nos arbustes. Les mystères de la chrysalide lui seront révélés, il admirera dans un petit insecte une merveille de la création. Ainsi, un plaisir en apparence futile deviendra un enseignement. Il en est de même pour bien des jeux qui passent devant nos yeux indifférents ou distraits.

La chasse aux papillons est une occupation charmante. L'enfant s'en va dans la prairie, muni d'un réseau de fine gaze que soutient un mince cercle d'osier emmanché au bout d'un roseau. Le gracieux gibier n'est ni rare ni farouche, il se laisse facilement approcher. L'enfant a hâté le pas, puis voici qu'il le modère..., il guette, il suit le vol capricieux de l'insecte étourdi, qui va se poser légèrement sur une fleur... mais non, il reprend sa course incertaine et comme sans but. Lorsqu'enfin il s'est arrêté tout frissonnant sur une corolle, doucement alors la gaze l'enveloppe, le voici captif, qui se débat...

La chasse aux papillons.
D'après Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Ne le saisissez pas avec les doigts par les ailes, la brillante et délicate poussière, la parure d'arc-en-ciel qui les couvre, disparaîtrait. Comme vous formez une collection, vous êtes muni d'une pince spéciale qui permet de le saisir sans le détériorer.

Lorsque vous n'avez pas réussi du premier coup à prendre le papillon, gardez-vous de continuer aussitôt la poursuite, il s'éloignerait sans retour. Attendez à l'ombre des feuilles, l'étourdi reviendra, car il oublie très vite le danger qu'il a couru. N'oubliez pas que le papillon est doué d'une vue excellente, et ne vous approchez jamais de lui que par derrière.

Une autre petite chasse amusante est celle des grillons. Les grillons se tiennent dans les prairies ensoleillées et devant leur

trou font la musique que vous connaissez et qui révèle leur présence. Si l'on s'en approche trop, ils se taisent et s'enfoncent dans leur retraite. Comme le trou va en droite ligne, on peut introduire jusqu'au fond une paille avec laquelle on les harcèle; alors, pour éviter un mal, ils tombent dans un pire.

Charles-Philippe de France (depuis Charles X) et sa sœur Marie-Adélaïde-Clotilde-Xavière de France (depuis reine de Sardaigne).
D'après Drouais (*Bibliothèque nationale*).

Comme de nos jours, les enfants s'amusaient, dans l'antiquité, à prendre des hannetons. Aristophane, dans les *Nuées* et les *Guêpes*, fait allusion à leurs jeux avec cet insecte. Partout, dans les fresques, les bas-reliefs et les camées, nous trouvons des traces des jeux des enfants avec les animaux. En Grèce, autrefois, comme maintenant encore dans le Midi de la France, la sauterelle et la cigale étaient guettées par les enfants, qui s'en emparaient avec joie. « Jamais plus, dit la cigale dans un épigramme de Nicias, me glissant, joyeuse, sous l'épais feuillage,

je n'agiterai mes ailes mélodieuses, car je suis tombée au pouvoir d'un enfant cruel qui m'a saisie, à l'improviste, sur un brin d'herbe vert. »

Une fresque de Pompéi représente deux amours armés de fouets et montés sur des chèvres.

La légende antique dit que Jupiter enfant se nourrissait du lait de la chèvre Amalthée, aux cornes d'or, qui le recevait sur son dos et l'emportait en folâtrant à travers la montagne.

Le divin enfant, cramponné à ses flancs et tenant une de ses cornes, riait à ce jeu. Une de ces cornes se brisa un jour, et le dieu, pour consoler la chèvre, la remplit de fleurs et de fruits :

Les petits pêcheurs.
D'après VERVEET

ce fut la corne d'abondance, symbole heureux de la fécondité.

Les décorations de Pompéi ont montré souvent des enfants dans des voitures traînées par des chèvres. Les promenades du Jardin d'Acclimatation avec ces animaux n'ont donc rien de nouveau.

Nos jeunes filles se livrent parfois au jeu charmant des « papillons et des fleurs ». Chacune d'elles prend le nom d'une fleur et celle qui dirige le jeu garde le rôle de papillon.

Nous arriverons aux douces et charmantes réunions de famille, entremêlées de jeux, nous venons de voir qu'il est des plaisirs qui participent des jeux et des exercices auxquels il est utile de voir les enfants se livrer.

La ligne.
D'après J. David (*Bibliothèque nationale*).

Nous ne saurions oublier la pêche qui est aussi un des grands plaisirs de l'été. Si elle procure une distraction aux grandes personnes, on peut dire qu'elle est un véritable jeu pour les enfants. Ah! le joli ruisseau qui court dans la prairie sur un fond de sable d'or! L'eau n'est pas profonde, on peut approcher du bord sans craindre les accidents. Voyez, les goujons tapis dans le fond immobiles, peu farouches, que le soleil dore...

Et combien amusants les préparatifs! maintenant, il faut, dans l'herbe verte, monter ses lignes, mettre l'appât à l'hameçon,

calculer la flottaison du bouchon de telle sorte que l'appât traîne un peu sur le sable. Et les goujons qui semblaient dormir, aussitôt l'hameçon jeté, accourent. On en prend deux, trois, quatre à la fois!... Et l'on se hèle d'une rive à l'autre, des cris joyeux retentissent dans les bois, à travers le feuillage, chacun montre fièrement son butin.

Les plus petits, au moyen de filets, d'épuisettes, prennent du menu fretin. Et le soleil brille, les oiseaux chantent dans les branches, c'est une radieuse journée. Tout à l'heure, lorsque la chaleur sera devenue un peu forte, on se reposera en déjeunant sur l'herbe, à l'ombre du grand chêne, là-bas.

La savate.
D'après J. David (*Bibliothèque nationale*).

Le pique-nique est encore un plaisir de l'été. Et ces plaisirs du dehors peuvent devenir profitables pour notre instruction.

Après avoir étudié l'ordonnance des jardins, les massifs, les bordures, observez la situation choisie par les plantes sauvages, et ensuite créez un petit jardinet; la fleur vous remerciera du soin que vous aurez pris d'elle, par son éclat, son parfum et sa beauté, car la plante est un corps vivant qui respire et se nourrit, mais elle est muette, impuissante à exprimer ses besoins. Elle a pourtant des besoins, il lui faut une nourriture quelquefois spéciale, une lumière déterminée; les unes aiment l'ombre, d'autres le plein

soleil, celles-ci vivent dans une terre sablonneuse, d'autres réclament l'humus profond.

Aimez les fleurs, elles sont un des sourires de la nature, chacune d'elles est un symbole, et toutes ont un langage connu des jeunes filles. Mais ne les cueillez pas sans motif, car, a dit un poète :

Avec la main ce que l'on cueille
Se flétrit, se brise ou s'effeuille.

Cependant il est des exceptions à méditer :

Un enfant royal dont la destinée fut bien triste, Louis XVII, apportait tous les matins à la reine Marie-Antoinette, sa mère, un bouquet de fleurs cueillies dans le jardinet, qui lui avait été réservé à Versailles et qu'il cultivait de ses mains.

J.-J. Rousseau enfant avait rêvé d'un jardinet et il s'était essayé à la plantation d'un saule. L'aventure est divertissante. « Il y avait, dit-il, hors la porte de la cour, une terrasse à gauche en entrant, sur laquelle on allait souvent s'asseoir l'après-midi, mais qui n'avait point d'ombre. Pour lui en donner, M. Lambercier y fit planter un noyer. La plantation de cet arbre se fit avec solennité; les deux pensionnaires en furent les parrains; et,

Les petits jardiniers.
D'après F. Grenier (*Bibliothèque nationale*).

tandis qu'on comblait le creux, nous tenions l'arbre chacun d'une main avec des chants de triomphe. On fit, pour l'arroser, une espèce de bassin tout autour du pied. Chaque jour, ardents spectateurs de cet arrosement, nous nous confirmions, mon cousin et moi, dans l'idée très naturelle qu'il était plus beau de planter un arbre sur la terrasse qu'un drapeau sur la brèche, et nous résolûmes de nous procurer cette gloire sans la partager avec qui que ce fût.

Le livre aux images.
D'après F. Grenier (*Bibliothèque nationale*).

« Pour cela, nous allâmes couper une bouture d'un jeune saule, et nous la plantâmes sur la terrasse, à huit ou dix pieds de l'auguste noyer. Nous n'oubliâmes pas de faire aussi un creux autour de notre arbre ; la difficulté était d'avoir de quoi le remplir, car l'eau venait d'assez loin, et on ne nous laissait pas courir pour en aller prendre. Cependant il en fallait absolument pour notre saule. Nous employâmes toutes sortes de ruses pour lui en fournir durant quelques jours ; et cela nous

réussit si bien, que nous le vîmes bourgeonner et pousser de petites feuilles dont nous mesurions l'accroissement d'heure en heure, persuadés, quoiqu'il ne fût pas à un pied de terre, qu'il ne tarderait pas à nous ombrager.

« Comme notre arbre nous occupait tout entier, nous rendait incapables de toute application, de toute étude, que nous étions comme en délire, et que, ne sachant à qui nous en avions, on nous tenait de plus court qu'auparavant, nous vîmes l'instant fatal où l'eau nous allait manquer, et nous nous désolions dans l'attente de voir notre arbre périr de sécheresse. Enfin, la nécessité, mère de l'industrie, nous suggéra une invention pour garantir l'arbre et nous d'une mort certaine; ce fut de faire par-dessous terre une rigole qui conduisit secrètement au saule une partie de l'eau dont on arrosait le noyer. Cette entreprise, exécutée avec ardeur, ne réussit pourtant pas d'abord. Nous avions si mal pris la pente, que l'eau ne

Les bulles de savon.
ÉCOLE HOLLANDAISE.

Les bulles de savon
d'après le tableau de Joseph Bail

coulait point, la terre s'éboulait et bouchait la rigole, l'entrée se remplissait d'ordures, tout allait de travers. Rien ne nous rebuta : *Labor omnia vincit improbus.* Nous creusâmes davantage la terre et notre bassin, pour donner à l'eau son écoulement ; nous coupâmes des fonds de boîtes en petites planches étroites, dont les unes mises de plat à la file, et d'autres posées en angle des deux côtés sur celles-là, nous firent un canal triangulaire pour notre conduit. Nous plantâmes à l'entrée de petits bouts de bois minces et à claire-voie, qui, faisant une espèce de grillage ou de crapaudine, retenaient le limon et les pierres sans boucher le passage à l'eau. Nous recouvrîmes soigneusement notre ouvrage de terre bien foulée, et, le jour où tout fut fait, nous attendîmes, dans des transes d'espérance et de crainte, l'heure de l'arrosement. Après des siècles d'attente, cette heure vint enfin ; M. Lambercier vint aussi, à son ordinaire, assister à l'opération, durant laquelle nous nous tenions tous deux derrière lui pour cacher notre arbre auquel très heureusement il tournait le dos.

L'observateur distrait.
D'après Miéris.

« A peine achevait-on de verser le premier seau d'eau, que nous commençâmes d'en voir couler dans notre bassin. A cet aspect, la prudence nous abandonna ; nous nous mîmes à pousser des cris de joie qui firent retourner M. Lambercier : et ce fut dommage, car il prenait grand plaisir à voir comment la terre du noyer était bonne et buvait avidement son eau. Frappé de

la voir se partager en deux bassins, il s'écrie à son tour, regarde, aperçoit la friponnerie, se fait brusquement apporter une pioche, donne un coup, fait voler deux ou trois éclats de nos planches, et, criant à pleine tête : *Un aqueduc! un aqueduc!* il frappe de toutes parts des coups impitoyables dont chacun portait au milieu de nos cœurs. En un moment, les planches, le conduit, le bassin, le saule, tout fut détruit, tout fut labouré, sans qu'il y eût durant cette expédition terrible. nul autre mot prononcé, sinon l'exclamation qu'il répétait sans cesse : *Un aqueduc! un aqueduc!* s'écriait-il en brisant tout, *un aqueduc! un aqueduc!*

Les bulles de savon.
D'après GASPAR NETCHER.

« On croira que l'aventure finit mal pour les petits architectes. On se trompera : tout fut fini. M. Lambercier ne nous dit pas un mot de reproche, ne nous fit pas plus mauvais visage et ne nous en parla plus; nous l'entendîmes même un peu après rire auprès de sa sœur à gorge déployée, car le rire de M. Lambercier s'entendait de loin; et ce qu'il y eut de plus

Hue, dada!

D'après une lithographie de J. David (*Bibliothèque nationale*).

étonnant encore, c'est que, passé le premier saisissement, nous ne fûmes pas nous-mêmes très affligés. Nous plantâmes ailleurs un autre arbre, et nous nous rappelions souvent la catastrophe du premier, en répétant avec emphase : *Un aqueduc! un aqueduc!* Jusque-là, j'avais eu des accès d'orgueil par intervalle, quand j'étais Aristide ou Brutus. Ce fut ici mon premier mouvement de vanité bien marqué ! Avoir pu construire un aqueduc de nos mains, avoir mis une bouture en concurrence avec un grand arbre, me paraissait le suprême degré de la gloire. A dix ans j'en jugeais mieux que César à trente. »

Si la chasse aux papillons peut amener l'enfant à prendre intérêt à l'histoire naturelle, si le jardinet lui donne les premières notions de botanique, le premier bateau qu'il fait voguer dans les bassins de nos jardins publics, dans les mares ou dans nos ports, peut développer en lui le goût de la navigation et, dans tous les cas, commencer à le familiariser avec les choses de la mer et lui donner une idée des voyages. Et qui sait, peut-être lira-t-il avec plus d'attention ensuite l'histoire des marins illustres après avoir commandé lui-même son navire dans le bassin des Tuileries ou du Luxembourg, après avoir assisté à maints abordages et aux tempêtes produites par le vent qui ont fait sombrer son bateau, dont le gardien opéra le sauvetage.

Il est certain qu'on pourrait, à l'aide de certains jeux, apprendre beaucoup de choses aux enfants, les leçons se graveraient plus facilement ainsi dans leur mémoire. Et puis, ne pensez-vous pas, comme Démocrite, qu'il n'y a de sérieux que ce qui ne le paraît pas ?

Par les chaudes journées, lorsque le soleil trop ardent invite à profiter des ombrages, un des passe-temps favoris des enfants consiste dans la confection des bulles de savon. Et c'est un

charme toujours renouvelé de voir la goutte savonneuse épaisse, matérielle, se gonfler lentement au bout d'un chalumeau de paille pour arriver à former un globe transparent, moiré des plus brillantes couleurs, qui, détaché, vogue un instant dans la lumière. Combien de fois les poètes ont-ils évoqué ces sphères légères, qu'un arc-en-ciel irise et qu'un souffle anéantit, pour les comparer à tant de gloires fugitives nées un matin d'un enthousiasme populaire et évanouies le soir. Ne sont-elles pas aussi l'image de nos espérances qui s'enfuient aussitôt conçues!

Le château de cartes.
D'après COYPEL (*Bibliothèque nationale*).

Les bulles de savon apportent une leçon sur la divisibilité et l'élasticité de la matière; on prétend que leur épaisseur est la dix-millième partie d'un millimètre!

La bulle, obéissant à une loi de pesanteur, est oblongue lorsqu'elle adhère au chalumeau, mais, lorsqu'une légère secousse l'en a détachée, elle s'envole et prend une forme sphérique. Les enfants charmés s'efforcent de la maintenir dans les airs avec

leur souffle, et c'est à celui dont la bulle sera la plus grosse et voguera le plus longtemps. Hélas! malgré toutes les précautions, la durée du globe brillant est éphémère, il crève subitement soit par l'évaporation de l'enveloppe, soit qu'il se heurte à un objet.

Les bulles de savon sont un des sujets les plus gracieux que puisse rêver un peintre. Aussi beaucoup l'ont-ils traité.

Un jour, un homme d'un certain âge et d'un extérieur grave était fortement occupé à souffler dans un chalumeau pour produire des bulles de savon. Il se livrait ensuite à un examen attentif des brillantes couleurs qui les paraient.

Le château de cartes.
D'après LANTÉ (*le Bon Genre*) (*Bibliothèque nationale*).

Or, un jeune homme qui passait, le voyant s'adonner à une occupation enfantine à ses yeux, se prit à rire aux éclats. Un spectateur le réprimanda vertement. Celui dont le jeune homme se moquait était le plus grand mathématicien du XVIIe siècle, l'illustre Newton, qui faisait des expériences sur la lumière et les couleurs.

Un des plaisirs de la veillée ou des mauvaises journées, et non un des moindres, consiste à feuilleter des albums d'images. Que l'enfant parcoure des yeux les journaux illustrés, le livre, l'album, ce sera toujours pour lui récréation instructive. Ainsi, avant de connaître la géographie, il se formera une idée des pays lointains en leurs paysages, leurs types et leurs mœurs. Par l'image, son esprit s'éveille, il voit et il retient. Le développement considérable pris par l'illustration en ce temps se

Rebelles défaits.
D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

conçoit, elle a aidé beaucoup à l'instruction de la jeunesse.

Par l'image, l'enfant apprend à aimer le dessin auquel il s'exercera au moyen du calque et du coloriage. Tous ont leur boîte de couleurs dites végétales et inoffensives avec lesquelles ils peignent des arbres bleus et des vaches rouges. Ainsi débutèrent les plus grands artistes.

Avec les cartes, on peut faire des châteaux, des camps, des villages, des capucins, des fauteuils, des tables, des assiettes, des corbeilles, des seaux, des paniers à salade, des chaises, des arbres, des fleurs, des caisses, des vases de jardin, des personnages, des animaux de toutes espèces, des pantins, des polichinelles, des filles de charité, des boîtes, que sais-je? N'y a-t-il pas là une foule de plaisirs toujours nouveaux?

En 1785, quelque temps après l'ajournement de la Chambre des communes, milord Mulgrave étant allé rendre visite à Pitt, fut aussitôt introduit. Il trouva le jeune ministre qui, dans l'antichambre, s'amusait à faire des châteaux de cartes avec milord Mahon. Lord Mulgrave, ironique, s'écria : « Je me flatte, Messieurs, de ne point vous déranger. »

« Pas le moins du monde, en effet, répondit Pitt, vous voyez un grand homme qui a ses fantaisies comme les autres, aux heures de loisir. Aristophane a représenté Socrate et Chœrephon mesurant le saut d'une puce de la barbe de l'un à la barbe de l'autre, vous pouvez dès lors raconter que vous avez vu le chancelier de l'Échiquier et un lord, son noble parent, bâtissant des châteaux de cartes. »

Les petits soldats.
D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

Nous connaissons tous les totons, que les enfants appellent tontons, sorte de dés larges et plats, portant des chiffres gravés sur leurs faces et

qu'un pivot traverse, auxquels une pression oblique du pouce et de l'index imprime un mouvement de rotation. Les enfants en fabriquent eux-mêmes avec des boutons en os au milieu desquels ils enfoncent une petite cheville tirée d'une allumette en bois. Par les soirées d'hiver, on joue à qui fera tourner plus longtemps le toton ou bien, et ceci est un jeu de hasard, on parie sur les faces numérotées. Celui dont le toton, lorsqu'il a fini de tourner, montre sur la face supérieure le chiffre le plus élevé gagne la partie.

Si vous avez feuilleté les collections de lithographies de

Le château de cartes.
D'après CHARDIN (*Bibliothèque nationale*).

Le château de cartes.
D'après Cochin (*Bibliothèque nationale*).

Charlet ou de Bellangé, vous aurez été frappé du sens naïf et spirituel à la fois qui inspirait le crayon de ces artistes lorsqu'ils traitaient des sujets où les enfants jouent au soldat. Voici, par exemple, le déserteur : une toute jeune fillette représente le coupable, ses yeux sont bandés avec un mouchoir, elle se tient immobile, le petit panier dans lequel la maman avait mis son goûter est à terre, près d'elle, et, malgré la solennité effroyable de l'heure, elle mord tranquillement dans sa tartine. Le chien, le vieil ami des enfants, est là, profitant de son inattention pour la partager avec elle. Un marmot, un sabre de bois à la main, un chapeau en papier sur la tête, s'écrie : « Grenadiers ! joue ! feu ! »

Les grenadiers, des bébés presque, ont épaulé consciencieusement qui une poupée, qui une baguette de tambour, et c'est avec ces armes improvisées que gravement ils fusillent le condamné. Cette scène enfantine est une vraie trouvaille, on la regarde longtemps avec plaisir.

Et combien d'autres. Voici maintenant la mêlée ; on s'acharne à coups de sabre de bois, les fumées de la bataille grisent tous les petits cerveaux. Un tambour est fait prisonnier, il brandit une baguette en guise de poignard : « J'suis tambour vieille garde, dit-il, j'me rends pas ! »

Le déserteur.
D'après une lithographie de CHARLET.

Et, en considérant ces œuvres originales, je songeais à la Sicile où le jeu du soldat, qui eut si grande vogue chez nos enfants, surtout après l'épopée impériale, passionne toujours les jeunes Siciliens. Pour eux, il n'est évidemment point question de grenadiers ni de vieille garde, mais ils représentent les paladins de France dont la légende est pieusement conservée là-bas dans les traditions populaires.

Souvent, dans les rues des quartiers excentriques de Palerme, j'ai aperçu des enfants marchant militairement, en colonnes serrées, tenant chacun à la main un sabre de bois. Ils se livraient à leur plaisir préféré, le jeu des paladins.

Et d'abord ils ont choisi un chef qui figure Charlemagne. Celui-ci a décoré son béret d'une aigrette et a entouré ses épaules d'une étoffe rapiécée parfois, qui remplace pour eux la pourpre impériale.

Charlemagne divise la troupe assemblée en deux armées : l'armée chrétienne et l'armée des infidèles. Il proclame des capitaines et les baptise de noms glorieux et légendaires : Roland, Renaud, Roger, etc...

« Vous ferez le carnage des ennemis, mais vous ne taperez pas par terre !... »
D'après une lithographie de CHARLET.

Et déjà, durant ces préparatifs, les Maures ont la tête basse, ils sont vaincus d'avance, tandis que les chrétiens relèvent fièrement la tête.

L'un des enfants représentant une dame se tient à l'écart et préside.

Les deux corps d'armée étant organisés, Charlemagne adresse une harangue bien sentie aux paladins, il les excite de la voix et du geste contre les ennemis de la chrétienté. Se tournant ensuite vers les infidèles, il les invective et donne le signal du combat. C'est aussitôt une véritable mêlée dans laquelle certains enfants, prenant parfois leur rôle au sérieux, frappent trop fort.

Il est de règle, en ce jeu guerrier, que celui des combattants qui reçoit le premier un coup au ventre se jette à terre pour ne

plus se relever : telle est la loi de cette guerre. Le soldat qui, par accident, glisse et tombe, ne doit être ni touché ni molesté, car, suivant le proverbe chevaleresque sicilien : *L'omu ch'e'n terra'un si divi ammazzari* ; l'homme qui est à terre ne doit pas être tué.

Charlemagne en personne dirige le combat, courant d'une aile à l'autre, soutenant le centre, remplissant enfin sérieusement son rôle de général en chef. Et lorsque l'armée des infidèles a mordu la poussière, le vainqueur reçoit la dame comme récompense de ses exploits.

Je m'étendrais avec complaisance sur les jeux des Siciliens, tellement ils offrent une couleur spéciale. La loyauté est de principe dans tous leurs jeux, et, avant de commencer, ils s'obligent, par serment, à en respecter les règles. On les voit tracer une croix sur le sol, la toucher les uns après les autres avec leur index qu'ils portent ensuite aux lèvres pour le baiser.

Le château de cartes.
D'après Drouais (*Bibliothèque nationale*).

En un jeu quelconque, s'il survient une discussion, le chef,

car ils en choisissent toujours un avant de commencer, s'écrie aussitôt : *Facemu cruci!* Et tous de jurer en baisant cette croix.

Les bulles de savon.
D'après Drouais (*Bibliothèque nationale*).

A Chiaramonte, ville de Sicile, les enfants ont joué *sérieusement* à la guerre jusque vers le milieu de ce siècle, en souvenir évident des Vêpres siciliennes. Nous sommes donc en présence ici d'un jeu rappelant, comme beaucoup d'autres, des souvenirs historiques.

Ces enfants se divisaient en deux camps : l'un était celui des Siciliens et l'autre celui des Français. Chaque armée avait son drapeau; celui des premiers était rouge, celui des autres blanc. Des tambours et des sonneurs de trompe en terre cuite précédaient les deux armées.

Le rendez-vous se donnait dans une plaine assez éloignée des habitations. Là les deux troupes ennemies préparaient d'abord leurs munitions, c'est-à-dire des tas de cailloux amoncelés. Puis les tambours battaient la charge, les fifres sonnaient et l'attaque commençait. Une grêle de pierres se mettait à pleuvoir sur les

deux camps. Vous pouvez imaginer ce qu'il y avait de horions et de meurtrissures, et supportés bravement, car, si un soldat quittait le poste qui lui était assigné, il était déclaré vil et ne faisait plus partie du jeu, ce qui était un grand déshonneur. Lorsqu'un combattant recevait une blessure grave, chose fréquente, les troupes se mettaient à fuir et quelques amis dévoués transportaient le blessé chez ses parents. Si les munitions manquaient, on s'attaquait à l'arme blanche, c'est-à-dire avec des sabres de bois. D'abord, au son du tambour et des fifres, les Siciliens chantaient :

Mbrè, mbrè, mbrè !	Mbrè, mbrè, mbrè !
Viva la Sicilia,	Vive la Sicile,
Viva lu ré !	Vive le roi !

Et les Français répétaient de toutes leurs forces :

Nta, nta, rantà !	Nta, nta, rantà !
Corpu di lanza	Coups de lance
Senza pietà !	Sans pitié !

Lorsque les troupes n'en pouvaient plus, que beaucoup de combattants étaient tombés blessés et avaient été par suite mis à l'écart, on se comptait, et l'armée restée la plus nombreuse était déclarée victorieuse.

Les jeux ordinaires des enfants siciliens, et le nombre en est considérable, sont d'habitude beaucoup plus calmes. Ils jouent souvent au voleur et au juge. Mais la grosse affaire est de choisir ce juge : c'est un poste qu'aucun n'ambitionne, et il faut toujours recourir au sort pour le désigner. Il est bien entendu qu'on aide d'ordinaire le hasard, et c'est pourquoi le juge est généralement le plus sot de la bande. Les gendarmes armés de bâtons cherchent les voleurs, qui se cachent ; la poursuite est longue, elle se termine souvent par un engagement entre la force

La main-chaude
d'après le tableau de Roybet

armée et les malfaiteurs. Finalement, les voleurs sont capturés et deux d'entre eux sont traînés devant le juge. Dans le cours d'un curieux interrogatoire qu'il leur fait subir, les voleurs profitent d'un moment d'inattention du magistrat, saisissent chacun une de ses jambes, le font tomber et le traînent, à la risée générale.

Les Siciliens se plaisent aux cérémonies religieuses, et ce goût commence de très bonne heure. On m'a raconté que les enfants de chaque quartier de Palerme organisent, du 1er au 15 août, des processions qui parcourent le soir les vieilles rues. Ils tendent aux passants un plateau portant l'image du saint ou de la sainte du jour. Ils présentent ce plateau dans les maisons, dont ils marquent au fur et à mesure la porte à l'aide d'un charbon afin de se rappeler celles où ils ont quêté. L'offrande est généralement de *un granu*, c'est-à-dire deux centimes. C'est avec les offrandes recueillies ainsi qu'ils organisent leur procession pour le soir et qu'ils achètent des chandelles qui éclaireront leur petite manifestation.

La petite chapelle.
D'après une lithographie de Grenier
(*Bibliothèque nationale*).

Il est curieux, dit-on, de les voir transportant une statue d'un saint ou d'une sainte couchée ou debout, en psalmodiant une triste mélopée.

Un de leurs jeux, car rien n'est sacré pour eux, met en scène un notaire dont le rôle devient fort ridicule. Dans un autre ils appliquent la torture, le *strette,* qui arrache souvent des larmes de douleur au patient.

Dire, en voyant les enfants aimer à jouer au soldat, que le sentiment patriotique est un des premiers qui s'éveillent chez l'enfant, ce serait aller bien loin. Nous pensons qu'il est séduit surtout par l'uniforme et par le sabre, et que de plus les petits garçons aiment batailler. Enfin, jouer au soldat est un des premiers jeux, porter un fusil et avoir un sabre au côté est une des premières ambitions.

La lutte.
D'après Cochin (*Bibliothèque nationale*).

C'est pourquoi le jouet militaire occupe une des meilleures places aux étalages, vers le jour de l'An.

Autrefois, nous avions des soldats en bois taillés grossièrement, mal peints, dont les pieds étaient collés sur une rondelle. On les mettait en sentinelle sous un pin bleu au feuillage frisé. On en faisait des rangées ainsi. Puis est venu le soldat de plomb qui prend toutes les attitudes de la manœuvre. Avec ces soldats perfectionnés, on peut préparer un siège, donner un assaut, organiser une défense, et d'ailleurs on a, pour les diriger et les commander, de beaux officiers de même proportion et de

La lutte.

D'après une lithographie de DEVERIA (*Bibliothèque nationale*).

même métal. On a mieux encore et, sous ce rapport, les fabricants de jouets militaires font de petites merveilles, on a des costumes d'officiers pour les enfants, ils peuvent eux-mêmes, casque en tête, sabre au clair, diriger les opérations guerrières de leurs troupes.

Parmi ces jouets, il est des épées de style qui sont de véritables bijoux, on trouve l'épée florentine, l'épée Louis XIII, l'épée Henri II, l'épée Louis XV à la poignée dorée et ciselée artistement. N'oublions pas le sabre du schah de Perse à la poignée incrustée de diamants !

Dans son ouvrage sur les antiquités d'Italie, Muratori raconte qu'en 1208 les jeunes filles de Trévise imaginèrent un jeu militaire nouveau ; les jeux militaires étaient alors fort en usage. Elles s'étaient divisées en deux camps, les unes étaient armées de pied en cap, elles s'étaient coiffées de casques brillants et leurs cuirasses scintillaient de l'éclat des pierreries. Elles défendaient un château dont les palissades des travaux avancés étaient recouvertes d'étoffes rares aux vives couleurs et de fourrures magnifiques. Les assaillantes faisaient le

siège avec des pièces de pâtisserie, des fruits et des fleurs et lançaient dans la place des flots d'eau parfumée. Le siège dura plusieurs jours en présence d'une foule nombreuse accourue de Venise, de Padoue et des autres villes voisines.

J'ai dit ailleurs que la ronde fut partout la première expression de la danse, que les enfants aujourd'hui, comme aux âges les plus reculés, se prennent par la main et dansent en rond pour manifester leur joie.

La ronde est la danse primitive, la véritable danse champêtre. Elle emprunte tout son charme à sa naïveté et les paroles même qui l'accompagnent aujourd'hui, en ses mouvements gracieux et souples, lui prêtent une fraîcheur d'idylle.

La ronde était un des plaisirs favoris des jeunes filles de l'antiquité. Les jeunes Grecques formaient des rondes sous les ramures pour honorer les divinités des bois et pour célébrer le printemps nouveau. Sous la conduite de l'une d'elles, les chœurs de danse s'enroulaient ou se déroulaient aux bords de l'Ilissus, ils participaient aux fêtes nombreuses célébrées dans toute la Grèce.

Et déjà, aux âges de rêve, les nymphes des fontaines effleuraient de leurs pieds emperlés de rosée les herbes et les fleurs, et formaient sous les pâles rayons de la lune des rondes virginales. Les Grâces, se tenant par la main, ondoyaient chastement, et leurs blanches théories effleuraient en cadence les champs de violettes de l'Hippocrène.

De ce culte divin, de ce rêve de poète, il nous reste la ronde. C'est toujours le poème simple, mis en action, que la chanson naïve accompagne.

L'une de ces pastorales, la plus familière peut-être aux fillettes, pénétrante comme un regret, lorsqu'on l'entend en automne, alors que les feuilles jaunies tournoient sous les brises

La leçon de danse.
D'après une lithographie de RAFFET (*Bibliothèque nationale*).

fraîches, fut composée par la marquise de Pompadour qui la faisait danser sous les ombrages de Choisy-le-Roi :

Nous n'irons plus au bois,
Les lauriers sont coupés...

Nombreuses sont les rondes aimées de la jeunesse, tout le monde connaît la : Boulangère ; le Laurier de France ; Il était une bergère ; Giroflé, Girofla ; Guilleri ; le Chevalier du guet ; le Pont d'Avignon ; Savez-vous planter les choux ; J'aimerai qui m'aime ; la Bonne Aventure ; Meunier, tu dors, etc...

Et c'est toujours charmant de voir ces mains unies, le mouvement cadencé qui anime tous les danseurs, ces voix fraîches et jeunes qui répètent les mêmes paroles. La mimique de la ronde est généralement facile, elle est souvent entremêlée de

baisers; c'est un exercice enjoué des beaux soirs, au parfum des roses du jardin ou des foins coupés de la prairie. Et souvent les grands viennent former un anneau de cette chaîne, et les mèches blanches même, dans un élan de gaîté, s'y mêlent parfois aux boucles blondes.

Une de nos plus jolies rondes tourne et tourne encore, tandis que les danseuses folâtres chantent :

A moi ! à moi !
Pour amuser tout le monde
Il nous faut danser en rond ;
Allons, Madame *(Mademoiselle*
ou *Monsieur)*, faites votre choix,
Et surtout revenez à moi,
A moi, à moi !...

Les charmes de la vie.
D'après WATTEAU (*Bibliothèque nationale*).

Une personne s'est détachée de la chaîne, elle est entrée dans le rond et c'est ainsi qu'on l'apostrophe. La voici hésitante, troublée, car chacune se penche vers elle sans quitter la ronde de ses mains : à moi, à moi, et fuit...

Elle fait enfin son choix, embrasse l'élu ou l'élue, et la ronde se reprend à tourner en chantant.

Si les rondes ne sont guère variées dans le mouvement circulaire qui les gouverne, l'esprit qui préside à ces jeux est changeant. Ainsi, dans Olivé Beauvé et sa voisine, la réunion s'en remet au sort pour désigner celui qui remplira ce rôle. Lorsque le sort a prononcé, toute la société devient aussitôt les filles d'Olivé Beauvé. Cette mère Gigogne prend deux de ses filles par la main et se met avec elles régulièrement alignées. Les filles à leur tour prennent leurs sœurs par la main de façon à former une seule et même chaîne toujours en droite ligne. Quant à la voisine, placée en face de la famille, elle s'avance en dansant vers Olivé Beauvé et lui dit :

Que tu as de jolies filles !
Olivé Beauvé
Que tu as de jolies filles !
Sur le pont Chevalier.

Olivé Beauvé de répondre, sans beaucoup d'égards, qu'elles sont plus jolies que les siennes. Mais, sans se déconcerter, la voisine persiste :

Veux-tu bien m'en donner une,
Olivé Beauvé ? etc.

Olivé y consent, mais y met une condition :

Je te la donne si tu l'attrapes, etc.

Aussitôt la voisine s'élance pour s'emparer d'une des filles,

mais, comme elle n'a de prise que sur une de celles qui forment l'extrémité de la chaîne, la poursuite est divertissante.

Dans « On vous en ratisse, tisse », on se contente de danser en rond en s'accompagnant d'une chanson à l'air gai, au refrain populaire.

Combien de rondes encore, ingénieuses, gracieuses en leur naïveté, aimées des jeunes filles! Placez ces scènes charmantes sur la pelouse, par les soirs d'été, devant les horizons qui s'empourprent, et vous aurez devant vous un tableau séduisant, et vous songerez aux jeunes filles grecques, qui formaient des rondes après la moisson, autour du dernier chariot de blé, devant la mer azurée, sous le firmament d'or.

Le château de cartes.
D'après une estampe anglaise.

La corde.
D'après SAINT-AUBIN (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE III

Restes de traditions et de rites populaires en certains jeux. — Les billes. — Les osselets. — La toupie et le sabot. — La marelle. — Le palet et le bouchon. — Les boules de neige. — Les ricochets. — La corde. — Le cerceau. — Le volant. Les grâces. — Le diable.

> J'aime un groupe d'enfants qui rit et qui s'assemble ;
> J'ai remarqué qu'ils sont presque tous blonds ; il semble
> Qu'un doux soleil levant leur dore les cheveux.
>
> V. HUGO.

Nous voici arrivés à une période de la vie enfantine qui n'est déjà plus l'enfance et qui n'est point encore l'adolescence, âge de transition auquel sont propres un certain nombre de plaisirs et de jeux. Ce sont, pour la plupart, des jeux d'action apaisés dont certains, justement en raison de leur calme, s'adressent aux jeunes filles et parfois aux adolescents.

Mais, avant de nous en occuper, nous signalerons encore certains jeux qui éveillent des questions compliquées de folklore et de rites populaires. Nous ne pouvons cependant qu'effleurer ici un tel sujet si important et si grave. Déjà nous avons noté quelques survivances historiques, des traditions ethniques perpétuées, mais les sciences physiques et la médecine même pourraient revendiquer une grande part dans l'ensemble des formules et des traditions que les enfants conservent sous forme d'amusements.

Certains de ces amusements constituent des petits drames avec l'exposition, l'intrigue et le dénouement. Ils s'agitent autour des actes principaux et solennels de la vie humaine, les grandes joies et les grandes douleurs.

Les osselets.
D'après CHARDIN (*Bibliothèque nationale*).

Les fillettes de l'antiquité représentaient ainsi le conte de Psyché, qui se terminait par le mariage de l'infortunée princesse. Le drame enfantin reproduisait, dans tous ses détails, la

La fossette aux noyaux.
D'après SAINT-AUBIN (*Bibliothèque nationale*).

pompe nuptiale, et le cortège, au son des flûtes, accompagnait l'époux jusqu'à la demeure de l'épousée.

Denys Roscoff signale chez les Bretons l'ancien jeu romain de la vestale. Comment est-il arrivé jusqu'à nos jours ? On le croit émané directement du foyer commun des races indo-européennes où, de toute antiquité, les Aryas pratiquaient le culte d'Agni, le plus grand de leurs dieux.

La Sicile est, après la Grèce, la terre classique des anciens souvenirs ; souvent les jeux ont là une signification sérieuse et reportent à bien des siècles en arrière.

Celui qu'on nomme *vola vola lu mortu*, vole vole le mort, est un reste des pratiques des nécromanciens du vieux temps, pra-

tiques modifiées au moyen âge et longtemps perpétuées furtivement en Sicile.

On prêtait aux nécromanciens le pouvoir de faire se redresser d'eux-mêmes les morts en un essor surnaturel, et de les ressusciter.

La scène qui constitue le jeu actuel, évocation formelle des anciennes pratiques, est organisée par six enfants. L'un deux représente un magicien, l'autre un cadavre allongé à terre, les yeux clos, la bouche grande ouverte, les bras étendus en croix. Les autres sont à ses côtés, ils tiennent chacun quatre bouts de chandelle allumés et font entendre un sifflement sourd et continu rappelant celui de certains reptiles.

D'après Gravelot (*Bibliothèque nationale*).

Pour la circonstance, le jeune magicien a enroulé autour de sa tête un lambeau d'étoffe en guise de turban ou plutôt de mitre, et, les bras au ciel, il déclame une sorte d'exorcisme versifié. Les quatre enfants imposent leurs mains sur les jambes et les épaules du mort et les relèvent lentement en un mouvement presque imperceptible, sans arrêt et sans secousse, sifflant sourdement sans reprendre haleine.

Durant le quadruple sifflement, le magicien doit réciter sept fois et sans interruption un exorcisme particulier approprié à cette période de l'opération.

Les acteurs de cette scène prétendent, et leur conviction est réelle, que le cadavre devient léger comme une plume et que lentement il se soulève de son propre mouvement dans les airs, où il demeure suspendu, tant que persiste le sifflement. Mais lorsque l'un des acteurs, volontairement ou par mégarde, reprend haleine, le cadavre revient aussitôt à sa pesanteur normale, le charme disparaît et l'exorcisme n'a plus d'effet, exorcisme qui d'ailleurs ne peut être renouvelé deux fois dans la même journée.

Pitré nous signale encore le jeu du *Mataccinu* dans lequel un enfant imite encore un cadavre étendu sur le sol, tandis qu'autour de lui s'exécutent des danses funèbres que des psalmodies lugubres accompagnent. La troupe macabre imite les gestes bizarres d'une sorte de chorège qui la dirige. Cette étrange mimique se termine aussi par la résurrection. Le champ des survivances apportées par certains jeux est vaste, cette étude à elle seule suffirait à dès œuvres considérables du plus haut intérêt. Nous nous bornons à soulever un coin du voile et nous passons à des distractions plus joyeuses en rapport avec le programme de notre ouvrage.

Joueurs de billes : la fossette.
D'après HELMELRYCK.

Les billes! que de souvenirs pour nous ce simple mot éveille! Nous nous revoyons tous, enfants, très occupés à les faire rouler, soit dans la cour noire d'un collège, soit dans quelque allée de parc, dans une rue peu fréquentée d'une ville de province,

où l'herbe pousse entre les pavés. Les billes furent autrefois toute notre préoccupation, nous en rêvions même, car ce jeu nous possédait tout entiers. En me reportant à ces époques, je me revois ravi de courir en scandant le pas pour faire sonner mes billes de pierre dont mes poches étaient pleines ; j'en possédais aussi en agate, en marbre et en cristal enfermées précieusement dans des bourses de cuir ; oh ! ces grosses billes transparentes, ornées de dessins polychromes ! On interrompait ses devoirs, l'étude des leçons, pour les contempler à la dérobée. Quoi d'étonnant ! le billard qui passionne plus tard n'est-il pas lui-même un jeu de grosses billes !

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Il nous importe peu que le mot bille vienne du latin *pila* ou soit l'abrégé de notre vieux mot *globilles* ou *gobilles*.

Les billes et les balles constituent, par excellence, les jeux des écoliers. Nous avons tous joué aux billes et à la balle ; il paraît oiseux de s'appesantir longuement sur les règles qui président à ces amusements connus de tous.

La balle est un jeu qui rentre en quelque sorte dans les sports, c'est un exercice autant qu'un jeu et, d'instinct, les

La toupie.
D'après SAINT-AUBIN.

enfants et les jeunes gens le comprennent, car ils s'y livrent de préférence par les froides journées. Les billes, au contraire, au mouvement plus apaisé, sont une distraction du printemps et de l'été, on y joue dans les allées, sur les bords des chemins, à l'ombre. Ainsi les enfants appliquent, à leur insu, une loi d'hygiène en s'animant l'hiver par un exercice violent et en se reposant en quelque sorte aux jours de soleil, sous l'ombrage, en un jeu d'adresse qui ne provoque aucune fatigue.

Les jeux de billes sont très variés. On compte : la *poursuite*, le *cercle* ou *triangle*, la *tapette*, la *bloquette*, la *pyramide*, le *tirer*, le *pot*, les *villes*, le *serpent*, la *trime*, la *fossette aux noyaux*, *pair ou impair*.

Dans la poursuite, le triangle, le pot et les villes, le joueur est tenu de caler, c'est-à-dire qu'il ne peut lancer sa bille qu'en la tenant appuyée sur l'index et le médius, tandis que le pouce, la prenant en dessous, se détend comme un ressort et l'envoie, modérant ou augmentant sa force, jusqu'au point où elle doit arriver.

Le calot est une grosse bille à l'aide de laquelle on joue à la poursuite et surtout à la « trime ».

Un trou de forme ronde pouvant contenir une balle à jouer a été creusé dans le sol, c'est le pot. C'est vers le pot que, d'un point déterminé, les joueurs font rouler leur calot; celui qui se sera le plus éloigné du but aura le rôle peu envié de trimeur.

Le trimeur envoie son calot vers le pot, mais rarement il le fait entrer dans le trou et alors les partenaires se placent au pot même, frappent son calot avec les leurs, le repoussant, le chassant l'un après l'autre le plus loin possible. Que de peine ensuite, que d'efforts pour rejoindre le but ! Lorsqu'enfin, après bien des luttes, le trimeur y réussit, il est délivré, et celui qui occupait après lui le dernier rang au début le remplace.

La tapette est une des variations du jeu de billes, on peut y jouer deux ou plusieurs. Le premier joueur lance contre un mur ou contre une pierre polie une bille qui roule sur un terrain préparé à cet effet. Le second, à son tour, frappe le mur ou la pierre de telle sorte que sa bille aille toucher celle de son adversaire : s'il réussit, il gagne cette bille ; dans le cas contraire, il laisse la sienne à terre. L'autre joueur joue de nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que la bille lancée contre le mur ou la pierre ait touché une ou plusieurs de celles qui ont été lancées auparavant ; toute bille ainsi touchée appartient à celui qui a « tapé ».

Les Grecs connurent probablement les billes, cependant on

Le sabot.
D'après SAINT-AUBIN (*Bibliothèque nationale*).

La marelle.
D'après LEPRINCE.

n'oserait l'affirmer. Quant aux Romains, ils s'y livraient assurément. « Lorsque les billes consistaient simplement en petites pierres de peu de valeur, dit Becq de Fouquières, ils ne leur donnaient pas de noms particuliers et se contentaient de les appeler du nom de petites pierres rondes et polies (*teretes lapilli*) ; mais lorsque l'art y ajoutait son travail, comme on se servait sans doute de matières plus précieuses, telles que l'onyx, l'agate, le marbre veiné, etc., on les nommait *ocellata*, par analogie aux cercles diversement colorés des yeux, auxquels ressemblent beaucoup les cercles nuancés des billes d'agate. »

Comme nous, les Grecs jouaient aux osselets. Le jeu des osselets, en tant que jeu de hasard, remonte à la plus haute antiquité. Une poétique légende rapportée par Apollonius fait jouer Ganymède et Éros avec des osselets d'or, car, en dehors de l'osselet naturel, les Grecs en fabriquaient en matières précieuses, en ivoire, en bronze et en or. Mais l'osselet a surtout été l'amusement de l'enfance et il a été commun aux jeunes garçons et aux jeunes filles.

Phraates, roi des Parthes, envoya des osselets d'or à Démétrius, roi de Syrie, pour lui reprocher, en ce symbole, sa légèreté et son enfantillage. Dans la suite, les osselets, ainsi que les dés,

furent employés par quelques oracles, comme celui d'Hercule en Achaïe, pour prédire l'avenir.

En Élide, raconte Pausanias, un temple est élevé aux Grâces. Leurs statues sont taillées dans le bois, les visages, les mains et les pieds sont faits de marbre blanc, seuls les vêtements sont recouverts de dorure. L'une, comme attribut, tient à la main une rose, l'autre un rameau de myrte, et celle du milieu un osselet. La rose et le myrte, symboles de la beauté, sont consacrés à Vénus, que les Grâces d'ordinaire accompagnent.

« Ce qui fit la fortune des dés, dit Becq de Fouquières, fut la facilité avec laquelle le premier venu pouvait y jouer. Là, en effet, point de contestation quant à la valeur du coup en lui-même, puisqu'elle est accusée par la somme des points marqués. Aux osselets, il y avait trente-cinq combinaisons, portant chacune un nom particulier et ayant une valeur de convention que les osselets n'accusaient pas. Ce qui devait encore augmenter la difficulté du jeu, c'est la différence qui pouvait exister suivant les lieux entre les dénominations et les valeurs des coups. Aussi ce jeu perdit-il peu à peu sa vogue. D'ailleurs il semble que ce fut un jeu essentiellement grec, quoique connu et pratiqué par les Romains, et dont les Grecs conservèrent le goût beaucoup plus longtemps. »

Les osselets étaient même un symbole d'innocence, de jeunesse et de grâce chez les Grecs, qui lui donnaient le nom d'astragale. Chacune des quatre faces avait une désignation qui la distinguait des autres, et ce nom avait une valeur numérique.

Les enfants jouaient aux osselets sur une table, sur la pierre, n'importe en quel lieu, dans la rue même. Plutarque raconte qu'Alcibiade étant encore enfant jouait aux osselets au milieu de la rue, et comme, son tour venu, il venait de jeter les osselets, un char passait. Il pria le conducteur de s'arrêter, mais celui-ci

ne voulait rien entendre. Les petits camarades d'Alcibiade s'écartèrent, mais lui se coucha en travers de la voie en lui disant de passer sur son corps. Le conducteur effrayé rétrograda aussitôt.

Jeu d'ombre sur l'herbe, sous les feuilles, par les mois ensoleillés, le long d'un mur, dans les reflets d'une ruelle, d'une cour de collège ; jeu d'hiver lorsque la bise siffle et souffle, près du foyer, tels sont aujourd'hui les seuls avantages des antiques osselets.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Il est inutile de décrire la toupie, tout le monde en connaît la forme, mais il est bon de ne point oublier que le choix d'une toupie est chose importante pour le joueur. En effet, si la pointe de fer qui la termine est courte, la toupie, après avoir subi à l'aide de la ficelle le violent mouvement de rotation que chacun sait, demeure en place, sommeille et semble inerte ; la pointe de fer plus longue la réveille et lui permet de décrire des courbes étendues.

Pour jouer à la toupie, les écoliers décrivent sur le sol un cercle où chacun d'eux lance son instrument. La toupie dont le mouvement s'éteint dans le cercle est exposée aux coups des autres qui souvent la maltraitent et la brisent. Il est encore d'autres particularités dans ce jeu, mais leur description n'apporterait aucun enseignement, elles sont d'ailleurs connues de tous.

Journellement, dans les jardins publics, sur les places, dans les rues écartées même, nous voyons les enfants fouetter avec une lanière une sorte de toupie garnie d'une pointe de fer, c'est le « sabot ». Nous avons tous aimé ce jeu dans notre enfance, il en est peu d'aussi amusants et qui entraînent à un exercice aussi salutaire. Dans le jeu appelé la « course », plusieurs joueurs s'acharnent après le sabot et celui qui le fait toucher au but gagne la partie. Dans la « rencontre », les sabots fouettés sont dirigés l'un contre l'autre et celui dont le sabot est renversé dans le choc perd la partie.

Parmi les jeux favorables au développement des forces physiques, nous signalerons la marelle, qui exerce les muscles des jambes et du jarret et en même temps oblige à conserver l'équilibre. La marelle, dont l'origine est symbolique, comme nous l'avons dit, est pratiquée par les Arabes, les Chinois, les Turcs, les Persans, les Russes et nombre d'autres peuples. Ce jeu fut également connu des Romains. Les jeunes Siciliens de nos jours s'y adonnent tout autant que nos écoliers.

Pour jouer à la marelle, les enfants tracent sur le sol un carré long qu'ils divisent en six parties ou compartiments. Les quatre premiers compartiments ne portent aucune désignation spéciale, mais le cinquième s'appelle « l'enfer » et le sixième le « reposoir ». Cependant le premier compartiment offre deux petites divisions de chaque côté de sa ligne de terre appelées les « marchands de vin ». Le carré long est prolongé à la suite du reposoir par un carré coupé par des diagonales qui le partagent en quatre triangles appelés les « culottes ». Puis, prolongeant encore le carré long du début, vient un autre rectangle divisé en deux parties, les « pâtés ». Enfin un demi-cercle termine et unit les deux extrémités du carré long, c'est le « paradis ».

Maintenant les petits joueurs ont tiré au sort pour connaître

Les boules de neige.
D'après BOILLY (*Bibliothèque nationale*).

La glissade.
D'après RAFFET (*Bibliothèque nationale*).

quel est celui qui doit commencer le jeu et ceux dont le tour successivement arrivera.

En avant de la ligne de terre de la marelle, il est tracé un point où chacun dépose le palet qu'il va conduire à cloche-pied, sans marcher sur les lignes qui constituent le jeu et sans y laisser reposer le palet. Il vient de passer ainsi sans encombre les trois premiers compartiments, il est dans le dernier et doit, d'un coup, franchir l'enfer sans s'arrêter pour arriver au reposoir où, comme le nom l'indique, il se repose en plaçant ses deux pieds sur le sol.

Mais, jusqu'ici, il n'a éprouvé relativement aucune peine, l'ère des difficultés va commencer, car il faut, pour sortir du

reposoir, que le petit joueur envoie le palet dans la première culotte et revienne au reposoir. Du reposoir maintenant il saute dans la deuxième et la troisième culotte, de telle sorte que le pied droit tombe dans la deuxième en même temps que l'autre pied s'appuie sur la troisième, en évitant toujours les lignes qui délimitent la marelle. Puis, se retournant en sautant, il doit retomber dans le sens inverse. Enfin, se retournant encore, il doit retomber un pied dans la quatrième culotte et l'autre pied dans la première. Le palet est resté là, qui attend la fin des exercices que je viens d'énumérer. Ce palet, poussé à cloche-pied, maintenant, doit suivre une à une les culottes et passer aux pâtés. Toutes ces difficultés étant surmontées, le joueur

Offensive et défensive.
D'après une lithographie de LINDER.

Les boules de neige.
D'après RAFFET (*Bibliothèque nationale*).

lance le palet dans le demi-cercle appelé le paradis; là il met ses deux pieds à terre comme dans le compartiment du reposoir. Il n'a plus généralement qu'à revenir en arrière, à cloche-pied, et à sortir de la marelle. Souvent des difficultés nouvelles lui sont pourtant imposées encore, comme par exemple de placer le palet entre les mollets et la cuisse, dans la jambe qui reste en l'air, et de sortir à cloche-pied des compartiments de la marelle sans le laisser échapper. La marelle se présente sous d'autres formes, mais celle dont nous venons de parler est la plus usuelle. Quant à la marelle ronde, elle affecte la forme du colimaçon, se divise en compartiments, et le paradis en occupe le centre.

Nous avons enfin la « marelle des jours » qui se présente sous deux formes. Dans les deux, les divisions portent les noms

des jours de la semaine, et, naturellement, c'est de l'une à l'autre qu'il faut lancer le palet avec le pied.

Le jeu du palet, commun aux adolescents et aux grandes personnes, fut connu des anciens. Il consiste, dit Pollux, à placer, soit sur une table, soit sur le sol, une pièce de monnaie ou une coquille et à l'atteindre avec une autre pièce de monnaie ou une coquille qu'on lance.

Qui de nous n'a joué au palet ou ne s'est arrêté devant des joueurs ? C'est plus un délassement qu'un jeu, à vrai dire ; on peut s'y livrer sur tout terrain à peu près uni, c'est un exercice qui n'entraîne aucune fatigue et dans lequel chacun exerce son adresse.

Comme dans bien des jeux, on trace une ligne sur le sol,

Promenade sous le berceau.
D'après l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

Patineurs
d'après le tableau de A. Dillens

chaque joueur lance son palet et celui qui s'approche le plus du but joue le premier. Il lance un palet de forme ou de dimension différente des autres, c'est le *cochonnet*, qui servira de but à tous les joueurs.

En dehors du coup d'œil nécessaire aux joueurs pour atteindre ce nouveau but, ils doivent exercer leur adresse pour lancer le palet de façon à ce que son bord vienne frapper la terre, ce qui le fait rester en place et lui imprime un mouvement de rotation qui aide à le diriger.

Certain jeu de palet encore en usage rappelle le jeu antique. Il s'agit dans celui-ci de mettre le plus près du bord qu'il est possible, sans laisser tomber le palet à terre.

Dans le jeu du palet tel qu'il est pratiqué actuellement, le but est fixe ou courant; ce dernier mode a l'avantage de faire participer ce jeu du plaisir de la promenade.

Une fable de Richer peint heureusement les péripéties du jeu de palet.

Certain palet adroitement lancé
Part comme un trait, et le voilà placé
Près du but. La place était bonne;
Il n'y craignait, dit-on, personne;
Quand soudain par un autre il se voit repoussé.
Un troisième à son tour donne au second la chasse,
Un quatrième part et celui-ci se place
Sur le but même. Il a gagné!
Même cas tous les jours arrive chez les hommes,
Nous courons tous tant que nous sommes
Vers certain but plus ou moins éloigné.
Tel qu'il l'atteint d'abord est supplanté sur l'heure;
C'est souvent au dernier que la place demeure.

Le jeu du bouchon offre une certaine analogie avec le jeu du palet. Le but ici est généralement un bouchon de liège, sur lequel les joueurs placent des sous qui représentent l'enjeu.

L'hiver est venu, le givre a buriné une flore bizarre sur les vitres, au dehors la blanche neige recouvre le sol et les branches des arbres sont comme bordées d'épaisses ouates. On a dit adieu aux plaisirs charmants habituels, les papillons ont disparu avec les beaux jours, les feuilles sont mortes. Et, après les sombres journées qui se sont succédé, la neige apparaît comme un spectacle joyeux. Voici les enfants qui sortent de l'école, pétrissent la neige en boules et se poursuivent avec ces blancs projectiles. D'autres fois ils ont formé deux camps et livrent des combats avec ces munitions glacées. On leur recommande de ne point les pétrir avec force, car la boule de neige inoffensive deviendrait alors dangereuse et pourrait produire des blessures graves. Ce jeu, en effet, devient parfois cruel. Il coûta la vie, en 1545, à François de Bourbon, duc d'Enghien. On avait construit un château de neige, mais les assiégés n'eurent pas seulement recours à des boules de neige pour se défendre, ils y avaient mêlé des pierres qui causèrent l'accident.

Le cerceau.
D'après Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Je me souviens que, durant mon enfance, dans les Pyrénées, rien ne nous plaisait tant, après une légère chute de neige, que de gravir une pente, former une boule au sommet et la rouler

lentement vers le bas d'un talus ; nous nous plaisions à la voir grossir à vue d'œil, et la boule toute petite d'abord devenait monstrueuse et tellement lourde qu'il fallait l'abandonner, ne pouvant plus la retenir. Arrivée au fond du vallon, elle se brisait quelquefois en éclats. Lorsqu'elle demeurait intacte, nous pouvions longtemps considérer notre œuvre, car elle fondait seulement au moment du dégel et avec la plus grande lenteur.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Et, sur la place du village, que de fois nous avons dressé de blanches statues ! Mais tous les enfants en ont fait autant, et le rêve de tous a été de créer un Napoléon ressemblant, avec son petit chapeau, sa main dans le gilet, sa redingote et ses bottes. Tous ceux qui ont passé à la campagne leurs premières années ont planté en terre le manche d'un balai, et sur ce manche ont fixé un bâton transversal pour figurer les bras. Sur cette charpente, ils ont modelé une bizarre figure blanche avec une pipe à la bouche. Puis, comme dans la vie, l'enfant détruira bientôt les idoles qu'il s'est complu à élever, la statue sera lapidée avec des boules de neige pressées et pressées encore, et dures... Ce n'est point facile toujours, les boules souvent vont faire corps avec le colosse et lui donnent une physionomie d'un comique réjouissant.

Plus grands, les enfants n'hésitent pas à construire avec de la neige des forts dont une troupe ennemie fera le siège et qu'on

défendra avec les armes des assaillants, c'est-à-dire avec des boules de neige. Les munitions épuisées, on ne réduit pas la place par la famine ; les armées en viennent aux mains, la forteresse est prise d'assaut, heureux lorsque, ne prenant pas leur rôle au sérieux, les guerriers n'échangent pas des horions.

Pendant le rigoureux hiver de 1784, la neige tomba en grande abondance sur toute la France. A l'École de Brienne, où se trouvait le jeune Napoléon, elle recouvrait les jardins et les cours, et les élèves ne pouvaient se livrer à leurs jeux habituels. Napoléon, qui ne rêvait déjà que théories de fortifications et évolutions militaires, imagina de simuler un siège. Sous sa direction, des forts, des retranchements, des bastions, des redoutes en neige s'élevèrent, on fit un approvisionnement de boulets et de bombes. Puis des tranchées se creusèrent et Napoléon, après avoir été ingénieur, se montra général en organisant l'attaque et la défense de la place forte érigée. On dit qu'il excita l'admiration de ses camarades et de nombreux étrangers que ce spectacle avait attirés à l'École. Durant une quinzaine de jours, il surprit tout le monde par la fécondité de ses ressources et la précision de son commandement.

La corde.
D'après Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Mais les plaisirs de la campagne demandent surtout les beaux

L'hiver.
D'après WATTEAU (*Bibliothèque nationale*).

jours ; cependant tous ne sont pas d'une pratique facile. Le ricochet, par exemple, ne peut être produit que sur le bord de l'eau, et surtout de l'eau dormante, avec les galets plats ramassés sur le bord. Une main exercée saura habilement choisir la pierre, ni trop lourde ni trop légère, plate surtout, et la lancera horizontalement de telle façon qu'elle frôlera la surface endormie comme un frisson furtif, rebondira un grand nombre de fois, telle qu'un corps élastique, et finira par s'enfoncer dans la masse liquide après une longue série de bonds qui se rapprocheront de plus en plus.

Sur les rivages de la Grèce, par les jours si nombreux où la

mer est unie comme un miroir, les enfants et les jeunes hommes se plaisaient autrefois aux ricochets ou « jeu de la coquille », pour rendre exactement le terme qu'ils employaient pour désigner ce jeu ; car, à la place de galets, ils employaient des coquilles marines, celles sans doute que nous trouvons sur nos plages, aplaties par les flots qui en ont usé les bords. « On lance une coquille marine à la surface de l'eau, dit Pollux, et on compte les bonds qu'elle fait dans sa course avant de s'enfoncer, et celui dont la coquille a fait le plus de ricochets gagne la partie. »

LE JEU DU VOLANT

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Chez les Romains, ce jeu portait le nom de jeu des écailles, qui a été décrit avec détail par certains auteurs.

Cet exercice nous apporte un enseignement intéressant sur l'élasticité de l'eau.

Dans les allées du parc, les fillettes et les jeunes garçons poursuivent, en lui imprimant une impulsion à l'aide d'une baguette, un cercle en bois léger : le cerceau. Et c'est charmant, les jolies attitudes prises, le vent qui déroule les chevelures bouclées où le soleil et l'ombre tour à tour se jouent par les beaux soirs.

L'enfant qui, à l'aide d'un petit bâton, conduit devant lui son cerceau, en lui imprimant un mouvement de rotation, ne se doute pas qu'il pratique un des plus anciens jeux, que son cerceau fut autrefois chez les Grecs le rapide et retentissant *trochus* d'airain, et que non seulement il servait à l'amusement

L'Hyver
d'après Lancret (Bibliothèque Nationale)

des enfants, mais aussi à celui des jeunes gens et des hommes.

Les enfants de Rome connaissaient le cerceau qui leur fut transmis par les Grecs, mais les leurs étaient d'airain et résonnaient en roulant sur le sol.

Dans l'antiquité, ce jeu était considéré comme très salutaire. Hippocrate le conseillait. Horace, dans une de ses odes, nous dit que ce jeu faisait partie des exercices gymnastiques auxquels, à Sparte, prenaient part les jeunes filles. Il comptait au nombre des neuf exercices auxquels on se livrait dans la *Palestre*, école publique où les jeunes gens, comme dans nos gymnases, s'adonnaient aux exercices du corps. Les Romains de la décadence ne savaient plus monter à cheval et n'aimaient plus la chasse, ils préféraient à ces exercices le jeu du *trochus*.

Le volant.
D'après CHARDIN (*Bibliothèque nationale*).

Dans le pays des Sarmates, les jeunes garçons, l'hiver, faisaient courir leur cerceau sur la glace.

Il est diverses manières de jouer au cerceau ; l'enfant s'y livre d'habitude seul, mais il peut être aussi pratiqué par plusieurs ensemble. Dans ce cas, ils vont à la suite les uns des autres, poussant leur cerceau, et celui qui s'écarte de la file perd sa place, va se mettre au dernier rang ou se trouve exclu du jeu. Le chef de file, ordinairement le plus habile, conduit son cerceau en tours et détours de façon à dérouter ceux qui le suivent.

Si la troupe joyeuse ne possède qu'un seul cerceau, on joue au *coup faillant*. Lorsque celui qui dirige le cerceau le laisse tomber, il est remplacé par un autre, et ainsi de suite. Quelquefois les cerceaux se mettent en ligne, et on joue à celui qui arrivera le premier au but désigné.

La petite guerre des cerceaux est le plus charmant de ces jeux. Deux petites troupes placées vis-à-vis l'une de l'autre, en laissant entre les joueurs un espace assez grand pour qu'une personne y puisse passer, s'élancent. Et c'est charmant de voir les cerceaux, en des petites mains habiles, passer l'un près de l'autre sans se heurter, faire volte-face et recommencer.

Le jeu du cerceau est à la fois un jeu d'adresse et un jeu de course, c'est un des meilleurs et des plus salutaires exercices.

A l'aide du cerceau, les enfants font une petite expérience de physique. Ils lancent en l'air le cercle auquel ils ont imprimé un mouvement de rotation en sens inverse et, pour ainsi dire, rétrograde. Le cerceau part en suivant dans l'air l'impulsion directe qu'il a reçue, et, lorsqu'il est tombé, il revient, pour obéir au mouvement de rotation, vers celui qui l'a lancé, ce qui étonne beaucoup notre petit physicien, ignorant sans doute qu'on pourrait atteindre le même but avec une boule.

Voici au sujet du cerceau une réflexion philosophique de Catz, en son poème traduit par Feutry :

« Plus loin c'est un cerceau qui roule légèrement sur le sable

et répète sans cesse son mouvement uniforme avec plus ou moins de célérité. L'enfant qui le pousse ne prévoit pas que cette rotation successive est l'image de la vie qu'il mènera peut-être. Combien de mortels lui ressemblent ! Ils parcourent sans cesse la ligne du même cercle dont ils sont circonscrits ; en un mot, ils se lèvent le matin pour se coucher le soir. »

L'attente du moment.
D'après EISEN *Bibliothèque nationale*.

Comme l'on comprend bien l'attrait exercé par le jeu de corde si gracieux en la rapidité de ses pas, ses bonds et le mouvement des mains agiles ! Un joueur habile faisant tourner la corde autour de son corps la fait passer deux fois sous ses pieds à chaque saut, c'est ce qu'on appelle un double tour. Les virtuoses arrivent aux triples tours, d'autres faisant tourner la corde ou croisant les deux bras sur la poitrine font ce qu'on nomme la croix du chevalier, qu'ils redoublent même, mais c'est là le comble de l'art de cette saltation.

Dans la longue corde, deux enfants la tiennent chacun par

une de ses extrémités et, la faisant tourner de façon qu'elle frôle la terre, forment une sorte de berceau dans lequel un ou plusieurs joueurs pénètrent, sautent un instant et s'échappent. C'est un des jeux les plus charmants.

Le jeu du volant est surtout familier aux fillettes et aux jeunes filles. C'est un des plus gracieux passe-temps auquel se livrent même les grandes personnes à la campagne. Quant au volant proprement dit, on sait qu'il consiste en un morceau de liège recouvert de peau d'où, en forme de couronne, s'échappent des plumes légères, et que deux partenaires se renvoient à l'aide de raquettes. En général, le jeu se borne à deux joueurs qui font tous leurs efforts pour se renvoyer le volant sans le laisser tomber à terre. Cependant le nombre des personnes se livrant à ce plaisir peut être plus grand en jouant alors *à coup faillant*, c'est-à-dire que le joueur qui laisse échapper la raquette est aussitôt remplacé par un des spectateurs. Quelquefois on joue avec deux volants dont les joueurs font à chaque coup une sorte d'échange.

La bague volante.

D'après l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

En Chine, dit-on, c'est avec le pied qu'on pratique ce jeu.

La reine Christine aimait passionnément le jeu du volant, elle se plaisait à y voir jouer les plus hauts personnages de sa cour.

Elle pressa un jour le savant et le grave Bochart d'y jouer

Le jeu du volant.
D'après une gravure de Borio, *extraite de l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).*

avec elle. Bochart naturellement accéda à son désir, et ses amis eurent le mauvais goût de l'en blâmer vivement.

C'est assurément un des plus jolis jeux ; il plaît à tous les âges.

Pour jouer avec succès au volant, il ne faut ni s'agiter, ni courir de côté et d'autre, mais le suivre de l'œil dans les airs, toujours aux aguets, et le repousser de son mieux.

En Anjou, des plumes de pies-grièches ou de perdrix grises garnissent la rondelle du volant, ce qui a fait penser au commentateur de Rabelais qu'il s'agit du jeu qu'il appelle *la grièche.*

Rabelais a employé aussi le mot de *coquantin ;* dans le Maine, on désigne ainsi le jeu du volant, peut-être à cause des plumes de coq qui le garnissaient autrefois. Dans le Lyonnais, on le désigne sous le nom de *picandeau,* il est orné de plumes de pies, et en Champagne son nom est *pilvotiau.*

Le jeu du volant est d'origine française, il dérive du jeu de paume et compte à peine deux siècles d'existence.

Le *Journal de Bouillon* de 1787 nous raconte que Frédéric de Prusse, enfant, jouait un jour dans le cabinet de travail de Frédéric II, son grand-oncle. Le volant étant tombé sur la table du roi, celui-ci le prit et le lui donna. Le même fait se produisit une seconde fois et le monarque le rendit encore en marquant dans sa façon de le rendre quelque mauvaise humeur. Mais le jeune prince continua de jouer et étourdiment renvoya une troisième fois le volant sur la table de travail. Le roi le prit et le mit dans sa poche. L'enfant respectueusement le pria de le lui rendre, le roi ne répondit pas. Une seconde demande n'eut pas davantage d'effet. Alors l'enfant prit un ton quelque peu menaçant et dit : « Plaira-t-il bientôt à Votre Majesté de me rendre mon volant ? Répondez oui ou non ! » Le roi enchanté de la hardiesse fière de son petit-neveu, qui pouvait devenir son successeur au trône, lui dit : « Tiens, le voilà ton volant, tu es un brave garçon et je vois bien que les Allemands ne reprendront pas la Silésie ! »

Le jeu du diable.
D'après une estampe du temps.

Les grâces constituent le jeu favori des jeunes filles, il se prête aux attitudes les plus gracieuses qui justifient son nom. Et puis tout est charmant en lui, depuis les bâtonnets aux brillantes couleurs, ornés de spirales, jusqu'aux petits cerceaux

enjolivés, petits instruments du joli jeu. Chez les uns, le rose domine, d'autres sont bleus. Les petits bâtonnets croisés forment alors en leur partie supérieure une sorte de fourche soutenant le cerceau, qui est envoyé comme un volant à une partenaire. Celle-ci le reçoit sur ses deux bâtonnets également croisés et le renvoie à sa compagne, et ainsi de suite, comme dans le jeu du volant. Les jolis cercles colorés voltigent dans les airs, et leurs spirales tournantes semblent se multiplier à l'infini par le mouvement.

Le jeu du diable, presque oublié aujourd'hui, a joui, durant quelques années, du temps de nos aïeules, d'une vogue extrême. Ce jeu demandait un espace libre pour s'y livrer. Il consistait en deux boules creuses de bois, de métal, de cristal même, réunies par une tige et percées d'un trou. Le joueur avait deux baguettes reliées par une corde. Après les avoir un peu écartées, il plaçait au milieu son diable en équilibre sur la corde et, relevant alternativement les mains, il lui imprimait un mouvement de rotation qui faisait naître un ronflement harmonieux dans les boules creuses.

On faisait danser au diable le pas de *Zéphire*, on lui faisait faire le *saut périlleux* et l'*ascension*.

Un poète du temps écrivait :

Le *Diable*... est-ce un mauvais sujet ?
Qu'en pensez-vous, Lucile ?
Vous qui possédez le secret
De le rendre docile.
Ce monstre effrayant
Que l'on craignait tant
Est devenu traitable
Grâce à vous vraiment ;
Rien n'est à présent
Plus joli que le *Diable*.

Les joueurs habiles, après lui avoir imprimé le mouvement, le lançaient et le recevaient sur une baguette et le faisaient ensuite revenir sur sa corde sans que sa rotation fût interrompue. On l'envoyait parfois à plusieurs mètres de hauteur et on le recevait sur la corde.

On dit ce jeu venu de Chine, où les marchands et surtout les débitants de sucreries s'en servaient pour appeler l'attention des passants.

Le jeu du diable.
D'après une estampe du temps.

Balançoire de village.
D'après COLLIGNON.

CHAPITRE IV

Escarpolettes, balançoires et bascules. — Le jeu des quatre-coins. — Chat perché et chat coupé. — Cache-cache ou cligne-musette. — Les jonchets. — Le solitaire. — La mère Garuche. — Le bilboquet. — Le jeu du roi. — Le pied de bœuf. — Plaisirs divers.

Sarah, belle d'indolence,
Se balance...

DANS les terres chaudes, parmi les floraisons grasses, sous l'ombrage du cocotier, la femme nonchalante lentement berce sa couche aérienne en agitant l'éventail. Du feuillage immobile s'exhalent des parfums qui l'assoupissent, et, dans le hamac suspendu aux lianes, des heures, et des heures encore, elle endort son rêve, les yeux à demi clos.

En nos climats, par les beaux jours d'été, sous l'ombrage des

chênes, à travers les fleurs de la prairie, les jeunes filles rieuses impriment à l'escarpolette, accrochée aux branches, un mouvement de va-et-vient. Elles se balancent, le visage animé par le plaisir, effleurant de leur pied les corolles parfumées, s'abandonnant tantôt au mouvement berceur, tantôt s'efforçant de l'accentuer. Ce sont alors d'un côté des cris d'émoi, des appels, et de l'autre des rires, qui emplissent les ramures d'accents argentins.

La balançoire.
D'après une lithographie de Deveria *(Bibliothèque nationale).*

C'est un des plus gracieux spectacles qu'on puisse voir. Les peintres des fêtes galantes ont rendu avec bonheur le charme de l'escarpolette et la joie radieuse des visages. Parfois ils y mêlèrent une pointe de malice.

La première escarpolette fut organisée sans doute avec les branches d'un arbre nouées ensemble au fond d'une forêt. Ce fut peut-être même, devant la cabane de feuillage, le berceau primitif auquel la mère imprimait un mouvement monotone destiné à endormir le nourrisson, tandis qu'elle vaquait aux occupations domestiques.

De nos jours encore, les petits pâtres établissent des escarpolettes de ce genre avec les rameaux voisins du tronc. Dans les

Bonheur tranquille.

D'après WATTEAU (*Bibliothèque nationale*).

vergers de nos villages, j'ai souvent considéré des enfants suspendus ainsi aux branches d'un pommier. D'autres les poussaient pour les abandonner ensuite à l'oscillation, et quelle joie c'était!

A certain point de vue, il ne faudrait point confondre l'escarpolette avec la balançoire, ce que l'on fait communément. La balançoire consisterait plutôt en un objet en équilibre sur lequel deux personnes placées chacune à un bout se balancent, ce qui est précisément figuré par une balance. C'est le principe qui gouverne la bascule.

Les quatre-coins.
D'après une lithographie anonyme.

Les enfants s'amusent au jeu de la bascule dans sa plus simple expression avec une pièce de bois, une planche, une charrette même rencontrée dans le chemin. C'est toujours un exercice basé sur la théorie du levier interrésistant. Ce jeu se nomma autrefois le *collevo* ou *brandilloire*.

Que de fois nous avons considéré les enfants assis ou à califourchon aux deux extrémités d'une même planche et, par des efforts combinés, s'abaissant ou s'élevant tour à tour! Au bout de peu de temps, la planche, qui n'était pas placée au centre, sur un pivot fixe, glissait vers le joueur le plus pesant et la machine ne fonctionnait plus, l'équilibre étant détruit.

Le jeu de bascule a inspiré beaucoup de réflexions philoso-

phiques. Le vieux poète Stella y trouva prétexte à quelques méchants vers dont l'idée était juste pourtant :

Ceux qui tiennent le haut bout
Pensent être au-dessus de tout ;
Mais leur descente sera prompte ;
La chance tourne, et c'est ainsi
Que tout roule en ce monde-ci
Où l'un descend quand l'autre monte.

Dans les foires, aux fêtes foraines, le jeu de bascule est un complément obligatoire. Mais ici la poutrelle qui forme la bascule est en équilibre sur un pivot fixe, et les joueurs peuvent se soutenir à chaque extrémité à une tige de fer surmontée d'une poignée. Quelquefois même des coussins et des dossiers préviennent les chutes et amortissent les contre-coups.

Les quatre-coins.
D'après Bosio, « *le Bon Genre* » (*Bibliothèque nationale*).

Dans ces fêtes populaires, on remarque même des jeux de bascule doubles dans lesquels deux solives se croisent ayant chacune leur axe particulier. Elles sont à pivot tournant, et quatre personnes à la fois s'y peuvent placer. Ces bascules perfectionnées procurent un mouvement de rotation combiné avec des mouvements alternatifs d'ascension et de descente.

La bascule serait, dit-on, le jeu favori des Moscovites, qui

Les agréments de l'été.
D'après WATTEAU (*Bibliothèque nationale*).

s'y montreraient d'une adresse extrême. Chez eux, une planche est simplement appuyée à son centre sur un bloc de pierre, et les joueurs, debout à chaque extrémité, sautent en l'air tour à tour pour la mettre en branle.

Quant à l'exercice de l'escarpolette, il ne date pas de nos jours, il fut très à la mode à Athènes où une fête spéciale, qui portait ce nom, était instituée. « Tout en se balançant, dit Becq de Fouquières, on modulait une chanson consacrée composée par un poète nommé Théodore, chanson qu'on appelait *la Vagabonde*, au dire d'Athénée. »

Les quatre-coins.
D'après X. LEPRINCE.

Notre auteur ajoute que, dans l'antiquité, l'escarpolette était considérée, non seulement comme divertissement de jeune fille, mais comme un plaisir que ne dédaignaient ni les jeunes gens, ni même les vieillards. « Plutarque, dit-il, parlant de l'âge où l'on n'a plus assez de force pour manier les haltères, pour lancer le disque, pour combattre en armes, dit que les vieillards savent encore faire prendre à leur corps quelque exercice salutaire en se livrant à des promenades, au jeu de balle et au plaisir de l'escarpolette. »

Naïf et charmant, tout en courses furtives, entremêlé de rires et d'exclamations, est le jeu des quatre-coins.

Gracieux on ne peut plus sous bois, dans les pelouses fleuries, au frais mystère des ombrages. Chacun prêt à prendre sa course cherche à deviner dans les yeux les projets du partenaire afin de ne pas se laisser surprendre par des appels trompeurs. On calcule les vitesses et les distances afin d'arriver au poste dont on veut s'emparer. Et celui que le sort a placé au milieu de tous avec une désignation vulgaire, seule ombre au tableau séducteur, que de ruses, que d'adresse pour s'installer à la place laissée vide par un autre !

Souvent un des joueurs, après avoir fait signe à son partenaire de venir vers lui, semble tout à coup se raviser et reste, au grand désappointement du déplacé qui ainsi perd son refuge. Peut-être se vengera-t-il à son tour !

Cache-cache.

D'après une gravure de l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

Je ne sais, dit un écrivain, où j'ai vu une allégorie assez piquante et assez vraie dont ce jeu était le sujet. La noblesse, le clergé, l'administration et la finance tenaient les quatre coins. Le peuple placé au milieu semblait toujours attendre, mais en vain, qu'un petit échange de bons procédés entre ces quatre pouvoirs vînt lui faciliter les moyens de modifier et d'améliorer un peu sa position. L'allégorie fut toujours vraie, elle le sera probablement sous tous les règnes :

A ce jeu, comme ailleurs, gardez-vous de quitter
Une place qu'un jour vous ne pourriez reprendre :
Ici plus d'un joueur cherche à vous supplanter ;
Tenez ferme, et jamais ne vous laissez surprendre.

Combien d'amusements encore auxquels on se livrait par les beaux soirs d'autrefois et qui sont encore familiers aux enfants ! Ils les aimeront toujours ces jeux charmants transmis par les mères, et auxquels assistent les aïeules placides en leur fauteuil, dans la fraîcheur des beaux soirs.

Elles verront toujours avec bonheur, les mères, les aïeules, ce spectacle éternel de la petite société enfantine réunie. Et ce sera la joie de leurs vieux ans. Voici maintenant un des enfants qui frappe sur l'épaule d'un autre en s'écriant : *Chat*, tu l'es ! Celui-ci se lève et s'élance à la poursuite du provocateur : et toute la nichée est en éveil. Le provocateur a fui, le chat n'a pu l'atteindre, il se rabat sur la bande joyeuse, qui s'éparpille à son approche et se dérobe. Enfin, après maints tours et détours, maintes courses, parfois très essoufflé, le chat a tapé sur le dos d'un fugitif qui le remplace.

Dans le jeu de chat coupé, le chat court après son provocateur, comme dans le jeu précédent, mais la poursuite peut être coupée par un troisième joueur qui passe entre les deux. Dans ce

cas, le chat, abandonnant le provocateur, s'élance sur les traces du nouveau venu dont la poursuite peut être à son tour troublée par l'intervention d'un autre joueur qui coupe. Et le pauvre chat *trime* souvent longtemps avant de parvenir à joindre un de ceux qui vont et viennent ainsi autour de lui.

Au chat perché, l'essaim charmant se précipite, à un signal convenu, sur tout ce qui s'élève au-dessus du sol : banc, tertre, mur, tronc d'arbre couché, etc. Le dernier placé, qui n'a pu souvent trouver à se loger, est la victime désignée pour chasser les autres joueurs. Ceux-ci changent d'endroit vivement, attirent vers eux le malheureux par des feintes pour permettre aux autres de croiser leur course et d'échanger leurs places respectives. Mais en aucun cas le chat ne peut guetter un des joueurs, c'est-à-dire se placer devant lui et le garder, car souvent la place que le joueur a choisie est incommode, il ne peut y rester longtemps : tel celui qui aura fait un bond et aura étreint de ses deux bras le tronc d'un arbre, pour se soutenir ainsi au-dessus du sol.

La poursuite.
D'après MADOU (*Bibliothèque nationale*).

Elles ont passé pour nous, les heures douces des printemps d'autrefois, où nous étions sans cesse disposés à jouer ! Tout était prétexte alors, et même sans aucune raison nous nous laissions entraîner à la joie de nous divertir. Dans le parc, au jar-

L'escarpolette
d'après Fragonard

cas, le chat, abandonnant le provocateur, s'élance sur les traces du nouveau venu dont la poursuite peut être à son tour troublée par l'intervention d'un autre joueur qui coupe. Et le pauvre chat *trime* souvent longtemps avant de parvenir à joindre un de ceux qui vont et viennent ainsi autour de lui.

Au chat perché, l'essaim charmant se précipite, à un signal convenu, sur tout ce qui s'élève au-dessus du sol : banc, tertre, mur, tronc d'arbre couché, etc. Le dernier placé, qui n'a pu souvent trouver à se loger, est la victime désignée pour chasser les autres joueurs. Ceux-ci changent d'endroit vivement, attirent vers eux le malheureux par des feintes pour permettre aux autres de croiser leur course et d'échanger leurs places respectives. Mais en aucun cas le chat ne peut guetter un des joueurs, c'est-à-dire se placer devant lui et le garder, car souvent la place que le joueur a choisie est incommode, il ne peut y rester longtemps : tel celui qui aura fait un bond et aura étreint de ses deux bras le tronc d'un arbre, pour se soutenir ainsi au-dessus du sol.

La poursuite.
D'après MADOU (*Bibliothèque nationale*).

Elles ont passé pour nous, les heures douces des printemps d'autrefois, où nous étions sans cesse disposés à jouer ! Tout était prétexte alors, et même sans aucune raison nous nous laissions entraîner à la joie de nous divertir. Dans le parc, au jar-

L'escarpolette
d'après Fragonard

din ombragé d'arbustes on courait, l'un de nous tournait son visage contre un arbre et fermait les yeux. Les autres cherchaient un abri sous les feuilles, dans un massif, derrière un pan de mur, sous un banc de pierre moussu, et, lorsque chacun avait choisi sa retraite, de toutes parts des cris partaient : *fait, fait*... Et cligne-musette quittait le tronc d'arbre, se retournait, ouvrait les yeux et cherchait. Tandis qu'il se livrait à ces recherches d'un côté, des joueurs quittaient leur retraite et s'élançaient vers le but, c'est-à-dire vers l'endroit qu'occupait d'abord cligne-musette.

Cache-cache.
D'après une lithographie de Eisen (*Bibliothèque nationale*).

Celui-ci courait aussitôt pour barrer la route, pour empêcher les autres d'atteindre le but et le condamner ainsi à être encore aveugle, et eux de fuir !... Mais heureusement pour le pauvre cligne-musette, il attrapait un joueur qui prenait sa place. Et le jeu recommençait. C'était gai, gracieux, nous étions pleins d'entrain. On ne se lassait pas, et des heures entières nos ébats, tels que ceux d'une nichée, emplissaient la solitude du parc.

Le ciel est bas, le jour triste, la pluie tombe silencieuse, les arbres s'égouttent, les allées sont mouillées, les beaux jours semblent finis. Plus d'ébats dans le jardin, sous les branches ;

on n'entend plus de cris joyeux, les oiseaux se sont tus, seule la pluie crépite vaguement. Le salon au jour discret, la lampe du soir sont propices à des jeux apaisés, c'est l'heure des jonchets dont Rabelais fit mention. Le nom viendrait de *junculus*, petits joncs. Et d'ailleurs, aujourd'hui encore, en Normandie, à Saint-Lô, on emploie dans ce jeu des joncs de petite dimension. On peut remplacer ces petits joncs par des brins de paille, de minces bâtonnets d'ivoire ou d'os, voire même des épingles, faute de mieux. On jette sur la table, au hasard, un paquet de jonchets. Lorsque le petit tas est devant les joueurs éparpillé et entre-croisé, l'un deux, soit par suite du caprice du sort, soit du consentement du ou des partenaires, commence avec un jonchet recourbé à soulever, à tirer, à faire sauter hors du tas, un à un, sans faire remuer les autres, les jonchets. S'il fait une fausse manœuvre, ce qui arrive souvent, il rejettera dans le tas

Les quatre-coins.
D'après une lithographie de Madou (*Bibliothèque nationale*).

le jonchet dont il s'était emparé, car ceux qu'il extrait avec habileté lui appartiennent et comptent pour un point, et il cédera sa place à un autre joueur. Certains de ces jonchets auxquels on attribue une valeur plus grande, qu'une forme et une dimension particulières distinguent et qu'on nomme roi, reine, valet et cavalier, comptent pour un nombre de points plus élevé ; cette valeur de convention est déterminée d'ailleurs par avance.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Lorsqu'il n'y a plus de jonchets dans le petit tas, on fait le compte des points gagnés par chaque joueur et l'on recommence jusqu'à ce que l'un d'eux ait atteint le nombre de cent, ordinairement fixé. C'est un jeu d'adresse qui sert à exercer en même temps la patience des enfants.

Cette patience des enfants si difficile à obtenir est mise encore davantage à l'épreuve dans le jeu du solitaire, ainsi nommé parce qu'il est joué par une personne seule. Ce n'est plus d'un jeu d'adresse qu'il s'agit ici, mais du plus silencieux de tous les jeux, fait de petites combinaisons. On dit qu'un Français, ayant observé que les Américains au retour de la chasse fixaient leurs flèches en des cases régulières préparées dans ce but et rangées en un ordre spécial, conçut l'idée du jeu du solitaire et en régla la marche. Le solitaire se compose d'une tablette de bois de forme octogone percée de trente-sept petits trous.

Trois de ces trous forment la première rangée, cinq la seconde, sept les troisième, quatrième et cinquième, cinq encore la sixième et trois la septième. Ces trente-sept ouvertures reçoivent des pions ou fiches d'os ou d'ivoire mobiles, et vers le milieu l'une d'elles demeure vide. Comme au jeu de dames, on prend des pions en sautant directement par-dessus ceux qui laissent, immédiatement derrière eux, un espace vide. Il ne doit plus rester à la fin du jeu qu'un pion, ce qui est fort difficile. Si l'isolement des derniers les empêche d'être saisis par d'autres, la partie est perdue. Dans ce jeu il est de règle de ne jamais suivre la diagonale et de ne jamais franchir un espace vide.

La balançoire.
D'après une eau-forte de Goya *(Bibliothèque nationale).*

« Il faut jouer au solitaire, quand on n'est plus dans les beaux ans, » a dit Pannard. Combien peu s'y résignent, les enfants d'ordinaire s'y livrent quelquefois.

Les jeux des enfants arrivés à l'âge de transition, qui sépare la première enfance de l'adolescence, sont innombrables.

Dans son remarquable ouvrage sur les jeux enfantins de Sicile, Giuseppe Pitré en décrit trois cent douze et, dit-il, la collection est incomplète ! Beaucoup d'entre eux sont d'ailleurs communs aux enfants de France. Nous nous bornerons donc ici à citer les divertissements les plus intéressants à nos yeux, et parmi ceux-ci nous ne pourrons omettre la mère Garuche ou plus simplement « la mère ». C'est une mère fort bizarre, car elle offre la singularité de faire fuir tous ses enfants.

Sur le sol sa place est délimitée d'avance, là elle se tiendra, guettant ses enfants pour les attraper. Mais, avant de quitter la retraite qui lui est assignée, elle prévient : « La mère sort. » Et la voici, les mains jointes, les doigts entrelacés, courant après ses enfants qui s'esquivent à qui mieux mieux. Je décris le jeu de la mère Garuche, on dirait véritablement que personne n'y a joué...

La queue du loup.
D'après une gravure anonyme (Bibliothèque nationale).

Donc la mère Garuche court après les joueurs qui fuient. Longtemps elle va et vient, à droite, à gauche, sans résultat. Peu à peu les enfants s'enhardissent, l'un d'eux se laisse prendre. La mère a de ce fait recouvré aussitôt l'usage de ses mains. Quant au prisonnier, il se dirige le plus rapidement qu'il peut vers la retraite de la mère évitant les claques et les coups de poing légers des autres joueurs.

Maintenant la mère est avec un de ses enfants qui ne l'abandonnera plus ; elle crie encore pour annoncer sa sortie, et, tenant

son fils par la main, la voici recommençant sa poursuite; cela continue jusqu'au moment où tous les joueurs ont été pris.

Ce jeu offre une variante: la mère Garuche à cloche-pied. C'est, en principe, le même jeu que celui que nous avons décrit, à cette différence près que la mère sort de son refuge à cloche-pied, tenant à la main un mouchoir roulé en tampon, à l'aide duquel elle poursuit les joueurs qui fuient. Si l'un d'eux est touché par le tampon qu'elle lance, les autres le pourchassent avec leurs mouchoirs roulés en anguille, et il devient à son tour « la mère », car en ce jeu il n'y a pas de fils. La mère a la faculté de se reposer en changeant de pied, et elle retrouve le droit d'user des deux à la fois lorsqu'elle va ramasser le tampon qu'elle a lancé.

Le bilboquet.
D'après DEVERIA (*Bibliothèque nationale*).

Le mystère plane sur les origines du bilboquet, un des jouets les plus connus des enfants. Il eut pourtant autrefois ses titres de noblesse; le journal de l'*Estoile* nous conte que Henri III s'y livrait avec une telle passion qu'il ne se séparait pas du bilboquet auquel il jouait même dans les rues. Cependant Henri III n'aimait guère les jeux de hasard si en vogue à sa cour.

D'où vient le mot bilboquet? Les uns le font dériver de bille,

Le jeu du pied de bœuf.

D'après BOILLY (*Bibliothèque nationale*).

se basant sur ce fait qu'on écrivait autrefois « billeoquet ». Charles Nodier, après avoir fait remarquer que Rabelais parle d'un jeu appelé billeboc, le fait dériver de bambin, bimbeloterie, bimbeloquet. Le mystère ne me paraît point éclairci, et je pense encore au billebouquet de Rabelais, qui se compose de bille, avec une finale qui est probablement bocquet, fer de lance, dans le blason.

Après la haute faveur dont il avait joui sous Henri III, le bilboquet tomba dans l'oubli. Mais la fortune devait lui sourire encore et le venger de son abandon. On ne sait ni pourquoi ni comment, vers le milieu du règne de Louis XIV, le bilboquet reprit une telle vogue que les élégants de la haute aristocratie, l'épée au côté, la plume au chapeau, ne quittaient plus leurs bilboquets d'ivoire. On vit même Iphigénie et Sémiramis s'avancer sur la scène en jouant du bilboquet. Il fut de nouveau relégué dans l'oubli après avoir fait fureur et ne fut repris qu'en 1789 ; mais le jeu de l'émigrant le remplaça bientôt. Depuis, le bilboquet est resté dans les mains des enfants qui en perpétuent la tradition avec des faits historiques, des pratiques cabalistiques, toute la masse de traditions que, sans s'en douter, ils transmettent aux générations futures.

Et toujours parmi ces jeux sans signification pour le folklore, qui simplement occupent les heures charmantes, pleins de cris joyeux et de rires, se mêlent des distractions dont la portée est élevée. Nous avons vu le petit enfant imiter en ses jeux les scènes familières de la vie; il nous est apparu ensuite transmettant en héritage historique des faits graves, des pratiques singulières. Il a été guerrier, magistrat, chevalier, empereur. Les petits musulmans jouent au cadi. Vous souvenez-vous d'un conte des *Mille et une Nuits* dans lequel un enfant de Bagdad joue au cadi, au clair de lune, assis sur un tas de fumier ? Les

autres l'entouraient, et c'était comme une imitation d'un jugement que le cadi avait rendu solennellement ce jour-là même.

Ce jugement portait sur un homme qui, avant de partir pour un long voyage dont la durée dépassa ses prévisions, avait confié à son voisin un vase de poterie plein d'olives au fond duquel il avait caché sa petite fortune consistant en quelques pièces d'or. Au retour, le voisin restitua le vase, il contenait les olives, mais l'or avait disparu. Le voisin, traduit devant le cadi et ayant prêté serment, déclara avoir restitué fidèlement le dépôt.

Or, ce soir-là, le calife Aroun-al-Raschid, devant lequel l'affaire avait été portée en dernier ressort par le voyageur spolié, se promenait solitaire par les rues, et il assista au jugement de l'enfant assis sur le tas de fumier, jugement qui était tout l'opposé de celui du cadi. Le calife appela l'enfant et l'obligea de juger lui-même l'affaire. L'enfant, de même que dans son jugement nocturne plein de sagacité, arrêta le dépositaire au moment où il allait prêter encore serment, fit mander des marchands d'olives et leur demanda si les olives contenues dans leurs vases pouvaient y avoir séjourné sept ans et se trouver dans cet état. Les marchands déclarèrent qu'elles n'y pouvaient être que depuis une année.

L'enfant, qui avait déjà condamné à mort le dépositaire, s'adressa au calife en disant : « Commandeur des croyants, ce n'est plus un jeu ; il appartient à Votre Majesté de condamner à mort sérieusement et non pas à moi qui ne le fis hier que pour rire. » Le calife embrassa l'enfant, dit le conte, et le renvoya avec une bourse de cent pièces d'or.

A Rome, les enfants jouaient au juge. Nous avons retrouvé la tradition de ce jeu en Sicile. Ils donnaient un tableau complet du jugement avec les accusateurs, les défenseurs et les licteurs qui surveillaient le condamné. Dans la *Vie de Caton d'Utique*

Plutarque dit qu'après un de ces jeux dont Caton faisait partie, un enfant, après la condamnation, fut livré à un jeune licteur qui le verrouilla dans sa chambre. Il eut peur et cria, appelant Caton à son secours. Caton courut le délivrer, et les autres enfants lui firent un triomphe. « Cet acte, dit Becq de Fouquières, décelait chez Caton un grand respect de la liberté personnelle et une haine instinctive de l'arbitraire. C'est bien le même enfant qui, devenu homme, après avoir traversé les proscriptions de Sylla, lutta contre César et, à Utique, se perça de son épée pour ne pas laisser voir au monde, selon l'expression d'un poète :

D'après Gravelot (*Bibliothèque nationale*).

Aux pieds du crime heureux, la vertu dans les fers.

Le même auteur ajoute : « Sénèque, dans son traité *De la Constance du sage*, a témoigné du goût des jeunes Romains pour ce jeu. Pour lui, les hommes ne sont que de grands enfants. Ceux-ci, dit-il, jouent aux magistratures, imitant la prétexte, les faisceaux et le tribunal, et les hommes, dans le Champ de Mars, dans le forum, dans la curie, jouent sérieusement aux mêmes jeux. »

Sévère, empereur romain, inflexible et hautain, eut, dès son

enfance, les plus grandes dispositions pour rendre les sentences. Spartien raconte qu'avant de s'être livré à ses études, il ne jouait à aucun autre jeu qu'à celui des juges. Il faisait porter devant lui les faisceaux et les haches, et, entouré d'enfants rangés avec symétrie, il siégeait et rendait des jugements.

Ce jeu de la royauté, la *basilinda* des Grecs, s'est perpétué jusqu'à nos jours. Il y avait deux sortes de basilinda, celle où l'on tirait au sort pour savoir lequel gouvernerait, et l'autre qui récompensait le vainqueur d'un jeu.

Et ce jeu de hasard des enfants grecs a fait corps avec la coutume romaine de nommer un roi dans les festins ; nous le pratiquons en des fêtes de famille en tirant le gâteau des rois le soir de l'Épiphanie. C'est encore un enfant ou le plus jeune de la société qui distribue les parts du gâteau.

Le cardinal de Fleury, âgé de quatre-vingts ans, fut appelé à cette opération enfantine par un vieux courtisan qui l'avait invité à cette fête avec des seigneurs d'un plus grand âge.

Voici donc les enfants qui jouent à la royauté, et ceci n'est pas un jeu dont il est question d'ordinaire. Il est à remarquer que souvent, dans leurs petites réunions, les enfants choisissent un roi, et celui-ci commande à ses sujets.

Ce jeu apparut avec fréquence chez les Grecs ; on le retrouve plus tard chez les Romains.

« Écoutez les enfants dans leurs jeux ! dit Horace.

« Fais bien, disent-ils ; et tu seras roi. »

Suétone conte un fait dramatique dans la vie de Néron. Rufinus Crispinus, un fils que Néron avait eu de Poppée, se plaisait, étant enfant, à jouer aux commandements et aux empires ; Néron, que ces tendances ambitieuses à ses yeux rendirent ombrageux, ordonna à ses esclaves de le noyer.

Hérodote nous dit une curieuse légende relative à l'enfance

Le jeu du pied de bœuf.
D'après LANCRET (*Bibliothèque nationale*).

Les montagnes russes.
D'après l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

de Cyrus, qu'Astyage croyait mort alors qu'il était élevé secrètement chez un bouvier : « Il était âgé de dix ans lorsqu'une circonstance le fit reconnaître. Il jouait un jour sur le chemin avec ses camarades dans la bourgade où il vivait parmi les bouviers. Or ces enfants élurent roi celui qu'ils appelaient le fils du bouvier. Il distribua aussitôt ses faveurs, nommant les uns architectes du palais, les autres suivants d'armes ou chargés des affaires, l'un deux même fut nommé œil du roi. Un de ces enfants, fils d'Artembarès, notable de Médie, refusant d'obéir à ses ordres, Cyrus ordonna à sa suite de s'en emparer et le fustigea violemment. L'enfant irrité courut à la ville se plaindre à son père du traitement qu'il venait de subir ; Artembarès indigné se rendit avec lui auprès d'Astyage, disant qu'il avait été

odieusement insulté et découvrant les épaules de l'enfant : « Regarde, ô roi, de quelle manière nous avons été outragés par ton esclave, un fils de bouvier ! » Astyage s'informe, fait une enquête d'où s'ensuit bientôt la reconnaissance de Cyrus, son petit-fils.

A Rome, à l'occasion des Saturnales, célébrées à la fin de décembre, des réunions avaient lieu dans lesquelles les esclaves s'asseyaient à la table du maître et pouvaient être nommés par le sort rois du festin. Royauté éphémère qui était destinée à rappeler, pour un instant, l'âge d'or ou le règne de Saturne, pendant lequel tous les hommes étaient égaux.

Le pied de bœuf, passe-temps aimé de nos aïeules en leur jeunesse, est cher encore aux enfants. Ne lui demandons pas ses origines, un mystère l'enveloppe ; ne lui demandons pas une portée philosophique, un grand ou curieux souvenir, il n'en présente pas. C'est le simple amusement des heures oisives, à l'ombre du jardin comme tant d'autres, au salon par les jours de pluie ou aux veillées. Vous savez qu'on se réunit autour d'une personne assise et que les mains se posent en tas sur les genoux, les unes au-dessus des autres. Ceci fait, le joueur dont la main se trouve tout au-dessous la retire en s'écriant : *Un!* et aussitôt il la replace sur les autres ; celui dont la main se trouve maintenant en dessous en fait autant en disant : *Deux!* et ainsi de suite jusqu'à neuf. Le dernier, en retirant vivement sa main, doit saisir celle d'un des joueurs. Mais les mains se dérobent. Lorsqu'il parvient à en tenir une, il s'écrie : *Neuf, je tiens mon pied de bœuf!* Le vaincu est alors soumis à une pénitence, et celui qui l'a saisi lui dit gravement : « Pied de bœuf, de trois choses, en ferez-vous une ? » L'autre de répondre : « Oui, si c'est possible. » Mais, la plupart du temps, les deux premiers commandements sont impraticables, car il s'agit de promenades dans la lune, par

exemple, mais le troisième généralement se peut exécuter.

Ce jeu offre une variante : la vente du pied de bœuf. Les joueurs forment un cercle, et l'un d'eux se tient debout au milieu ; c'est le vendeur ou marchand de pied de bœuf. Celui-ci, tenant à la main un objet quelconque, s'adresse au premier venu, disant : « Combien donnez-vous de mon pied de bœuf ? » L'interpellé doit répondre aussitôt en donnant un prix dans lequel le nombre neuf ne peut figurer. S'il oublie cette règle du jeu, il paie un gage. Nous touchons accidentellement aux jeux à gages ; nous aurons occasion d'insister quelque peu sur les jeux de ce genre, qui sont une des plus grandes distractions des réunions de famille.

La queue du loup, ou la queue leu leu, est un des jeux figurés qui amusent surtout les jeunes filles. C'est la représentation d'un troupeau que dirige une bergère qui s'efforce de le préserver des atteintes du loup, dont une jeune fille ou un jeune homme remplit le rôle.

Le troupeau de jeunes filles se tenant par la robe, bergère en tête, se promène en répétant :

Promenons-nous dans le bois
Pendant que le loup n'y est pas...

Puis, tout à coup, les jeunes filles s'écrient :

Loup, y es-tu ?...

Le loup se garde de répondre. La promenade continue, interrompue parfois par l'appel :

Loup, y es-tu ?...

Et subitement le loup s'écrie : Oui !... et il s'élance hors de sa cachette. C'est alors un grand désarroi, car le loup cherche

à s'emparer d'une brebis, mais la bergère, qui ne peut être prise, constamment se place devant pour protéger.

Le loup, enfin, parvient à s'emparer d'une brebis, qui, à son tour, devient le loup.

Combien de divertissements encore familiers à la jeunesse : la mer agitée, les fagots, le labyrinthe ou la dentelle, la girouette, le pont-levis, l'aiguille enfilée, le château du corbeau, l'anguille en rond, les métiers, et tant d'autres encore, sans compter les montagnes russes, les ballons captifs et tant de plaisirs dont la description nous entraînerait loin de notre cadre ! Nous insistons sur les plus usités, et surtout sur ceux qui présentent un intérêt tout spécial par les survivances historiques ou ethniques qu'ils apportent.

L'escarpolette.
D'après WATTEAU.

La sortie de collège.
D'après Saint-Aubin (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE V

La balle. — La paume. — Le ballon. — Les barres. — Le cheval fondu
Saute-mouton. — Coupe-tête. — Le saut. — Le cerf-volant

Toujours courez et racourez,
Il semble qu'aux barres jouez...
(Vieux rondel.)

Nausicaa et ses compagnes, dit Homère dans l'Odyssée, dénouent les bandelettes de leurs voiles et jouent à la balle. Nausicaa aux bras blancs dirige le jeu qu'elle anime par ses chants. Ainsi Diane, en parcourant le mont Taygète ou l'Érymanthe, se plaît dans la poursuite des sangliers et des cerfs agiles ; autour d'elle voltigent les nymphes

des bois, filles du dieu de l'égide, et Latone se réjouit dans son cœur...

Le divin poète nous représente ensuite Ulysse dans l'île des Phéaciens assistant au jeu de la balle céleste. Les joueurs saisissent en leurs mains une grosse balle couleur de pourpre et l'un d'eux, se renversant en arrière, l'envoie jusqu'aux blanches nuées, un autre bondit et la renvoie avant qu'elle soit retombée sur le sol. Puis, merveilleusement, ils dansent, aux applaudissements frénétiques des jeunes hommes debout dans le cirque.

Le jeu de balle.
D'après Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Nausicaa chantait, elle dansait aussi en jouant à la balle, comme les sujets du roi, son père, dansaient devant Ulysse. Mais la danse chez les Grecs n'était point ce que nous entendons par ce mot, c'était une sorte de rythme qui accompagnait tous les mouvements du corps.

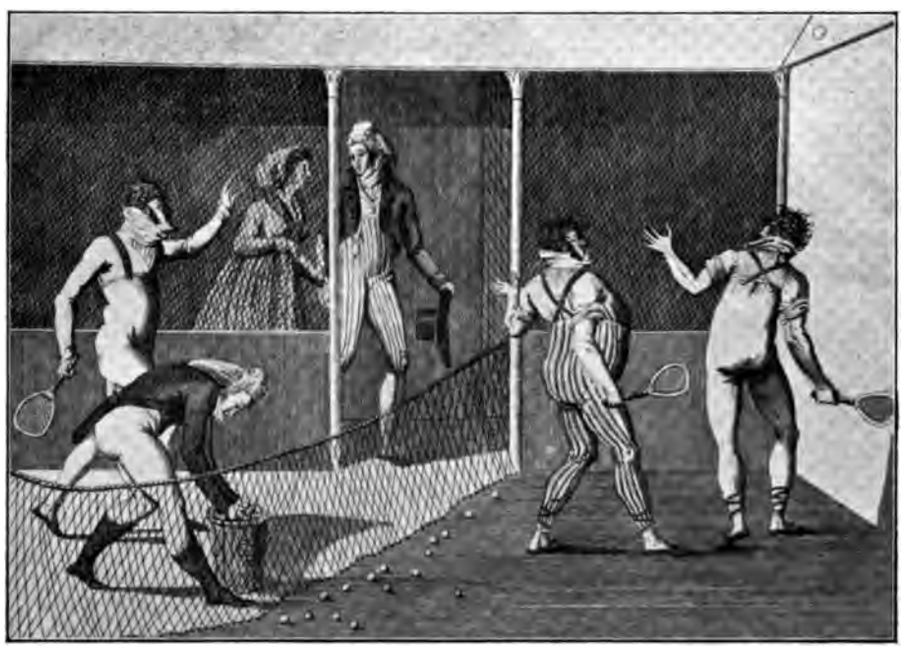
« Presque toutes les fois qu'on trouve le mot *danse* chez les anciens, dit A. Baron, il faut traduire par geste, déclamation, pantomime, comme musique n'est le plus souvent que philosophie, théologie, poésie. Que si l'on dit que l'actrice *dansait* bien son rôle dans la tragédie de *Médée*, que l'écuyer tranchant découpait les viandes en dansant, qu'Héliogabale et Caligula

dansaient un discours ou une audience, cela veut dire que l'actrice, l'écuyer, l'empereur, déclamaient, gesticulaient, se faisaient entendre dans une langue non articulée. »

« Platon, Lucien, Athénée, pour ne citer que les trois auteurs les plus utiles à l'art de l'orchestrique, dit M. Maurice Emmanuel dans son savant ouvrage sur la danse grecque antique, ne définissent-ils pas en effet la danse, *l'art de tout dire au moyen des gestes* ? »

Toute gymnastique, chez les Grecs, était un signe, un langage.

« L'orgueil du Grec antique, dit Becq de Fouquières, était de conserver dans tous ses mouvements la grâce et la pureté des lignes d'une belle statue, malgré la sueur, la boue, la poussière,



Salle de jeu de paume.
D'après une gravure anonyme (Bibliothèque nationale).

le sang même, qui couvraient son visage et son corps et faisaient haleter sa poitrine. Qu'on le remarque, un tel orgueil est pour ainsi dire de tradition chez tous ceux qui, aujourd'hui encore, donnent en public le spectacle de leur force et de leur adresse ; seulement ce qui parmi nous n'est qu'une prétention d'acrobate était chez les Grecs un sentiment artistique de la beauté physique et morale ; et ces jeunes lutteurs, au sortir des combats du gymnase, après avoir lavé leur corps souillé, allaient gravement, assis aux pieds d'un maître, agiter les questions les plus élevées de la métaphysique et de la philosophie. »

Les Marocains semblent avoir conservé un souvenir de l'*ourania*, ce jeu de balle rythmé des Grecs. Voici en effet ce que raconte à ce sujet M. Edmondo de Amicis, dans son voyage au Maroc, où les Arabes jouaient avec une balle de la grosseur d'une orange : « L'un la prenait, la laissait tomber et la renvoyait en l'air par un coup de pied ; tous les autres couraient pour la saisir au vol, et celui qui l'attrapait la lançait à son tour, de sorte que le groupe des joueurs, suivant la balle, s'éloignait peu à peu, puis, d'un commun accord, revenait au point de départ. Mais ce que ce jeu avait de plus curieux, c'étaient les mouvements des joueurs : on croyait voir des pas de ballet, des gestes mesurés, une attitude de mimes, une manière d'agir pour ainsi dire cérémonieuse, une sorte de contredanse, ce je ne sais quoi de sévère et de mœlleux en même temps, et une concordance de tours, d'allées et de venues dont je ne réussirai pas à découvrir la loi. Ils couraient, sautaient tous ensemble dans un petit espace, se précipitaient, se mêlaient, et il n'en résultait jamais ni un choc, ni le plus léger désordre. La balle s'élevait, disparaissait, rebondissait au milieu de toutes ces jambes, au-dessus de toutes ces têtes, comme si personne n'y touchait et qu'elle fût renvoyée de cette manière par deux vents contraires. »

Et quelle admiration les Grecs manifestaient pour les beaux joueurs ! Écoutez le poète Damoxène : « Un jeune homme de dix-sept ans, dit-il, jouait à la balle ; il était de Cos, et cette île ne paraît donner naissance qu'à des dieux. Lorsqu'il détournait ses regards vers les spectateurs, soit qu'il prît la balle, soit qu'il la livrât, nous l'applaudissions tous en même temps. La distinction de son jeu, son élégance, sa grâce, tout enfin dans ses actes était la perfection. »

Le ballon.
D'après X. Leprince.

La balle était en tel honneur chez les Hellènes qu'ils élevèrent une statue à Aristonicus Carystius, célèbre joueur qui, d'après Athénée, avait donné des leçons à Alexandre le Grand.

Les balles dont ils faisaient usage se composaient de son ou de laine maintenue dans une enveloppe de peau. Ce serait la même balle enfantine dont font usage nos écoliers.

Les Grecs se livraient à la balle commune ou balle des éphèbes, qui constituait un petit combat dans lequel les joueurs se divisaient en deux camps qu'une démarcation sur le sol séparait. Au milieu de cette ligne, la balle était placée, et les joueurs des deux groupes, le corps frotté d'huile ainsi qu'il était d'usage, engageaient la lutte pour s'en emparer. Ce jeu était surtout familier aux Spartiates, les jeunes filles elles-mêmes le pratiquaient.

Le jeu de paume.
D'après une gravure de MERIAN.

Plus tard, sous le Bas-Empire, les empereurs et les hauts personnages transformèrent ce jeu en le pratiquant à cheval. Cinnanus, en nous en donnant les détails, parle de l'emploi de la raquette dans les mains des cavaliers, baguette de moyenne longueur, dit-il, terminée par une large courbure, dont le milieu est fait de cordes à boyaux desséchées et entrelacées comme un filet.

La *Phœniride* était un autre jeu de balle auquel se livraient les Grecs ; il constituait, fait remarquer un auteur, le type le plus anciennement connu de tous les jeux de paume, tels que le pratiquent les modernes.

Nous avons parlé de la balle céleste, autre forme du jeu de

Salle de jeu de Paume

D'après une vieille estampe (Bibliothèque Nationale)

balle chez les Grecs; viennent ensuite la balle au bond, la balle au mur, la balle circulaire et le jeu de la balle repoussée dont on ignore les règles.

D'après Pollux, les vainqueurs, en certains jeux de balle, s'appelaient rois, tandis que les vaincus prenaient le nom d'ânes et devaient exécuter tout ce qu'on leur commandait.

« Mais pourquoi ce nom d'âne donné au joueur vaincu, fait observer si justement Becq de Fouquières? Ne serait-ce pas parce dans certains jeux de balle un joueur servait de monture à l'autre. Rien dans les auteurs grecs ne nous autorise à l'affirmer, mais, parmi les peintures égyptiennes de Beni-Hassan, il en est une, particulièrement curieuse, qui donne raison à notre hypothèse : deux femmes, placées à quelque distance l'une de l'autre, sont montées sur deux de leurs compagnes et jouent à la balle. On doit reconnaître là un jeu qu'on pratique encore de nos jours. Plusieurs joueurs montés sur le dos de leurs camarades se lancent la balle de l'un à l'autre. Celui qui la laisse échapper devient à son tour le porteur. Certainement ce jeu égyptien était connu des Grecs... »

Le ballon.
D'après une lithographie anonyme.

Il est question ici du jeu connu chez nous sous le nom de balle cavalière, si cher à nos écoliers.

Nos jeux de balle sont fort nombreux, mais les différences qui

les distinguent sont légères, car au fond il s'agit surtout de se renvoyer une balle de l'un à l'autre, soit avec la paume de la main, d'où le nom de paume, soit avec une raquette ou un battoir. Les enfants s'adonnent surtout à la Balle au mur, un excellent exercice, véritable « sport enfantin ». Nous ne le décrirons pas, il est connu de tous aussi bien que la balle aux deux murs, dans lequel, après avoir touché une paroi, la balle doit rebondir sur une autre avant d'être renvoyée. Personne n'ignore non plus la Balle empoisonnée ou Balle au camp, où le nombre des joueurs est assez grand, la Balle aux pots, la Balle à la crosse, à la riposte, au bâton, et nous arriverons vite au jeu de paume qui nous apporte les plus intéressants souvenirs.

La balle et le volant.
D'après une ancienne estampe.

On ne peut guère jouer à la longue paume qu'au dehors, à l'aide d'instruments ronds ou ovales, à long manche, recouverts de peau de truie.

Quant à la courte paume, on s'y livre à l'intérieur en des salles spécialement construites appelées autrefois des *tripots*.

Le jeu de paume remonterait à l'antiquité, car Nausicaa se livrait au jeu de balle, qui est en quelque sorte le jeu de paume primitif. Pline, parlant de la façon dont vivait Spurina, dit qu'il se réservait certaine heure du jour pour jouer à la paume, lut-

tant par ce bienfaisant exercice contre l'alourdissement de la vieillesse.

De chez les Grecs, la paume passa chez les Romains. Les Romains, qui connurent aussi le ballon, usèrent de trois sortes de balles : la *trigonale*, qu'on lançait de la main gauche et dans laquelle les joueurs formaient un triangle ; la *paganica*, en usage dans les campagnes, et l'*harpostum*, où l'on se disputait l'un à l'autre la balle. Cette dernière manière s'appelait aussi *corucos*, sac ou pelote de cuir.

Le tyran Denys se plaisait aux jeux de balle et de ballon. Scévola fut un très habile joueur.

Les Romains paraissent avoir initié au jeu de balle les Gaulois, qui, à leur tour, l'ont fait connaître aux Francs.

Le jeu de paume.
D'après X. LEPRINCE.

On dit que la raquette en usage dans le jeu de paume fut inventée vers le milieu du xve siècle, mais un auteur de l'antiquité nous en a donné la description.

Sous François Ier, la paume et le ballon jouirent d'une vogue excessive. Toutes les classes s'y adonnèrent, les grands seigneurs comme les manants et les rois eux-mêmes ne dédaignaient pas cet exercice. Un de nos rois en fut même victime. Louis X, dit le Hutin, s'étant exercé avec ardeur à une partie de paume, se retira dans une grotte du voisinage, où il prit un refroi-

dissement dont il mourut. Charles VI, dément, avait comme distraction un jeu de paume dans les fossés du château de Creil-sur-Oise. Il assistait au jeu de son balcon, qu'une grille élevée entourait.

On raconte qu'un moine, jouant un jour à la paume avec François Ier et d'autres seigneurs, fit, par son habileté, gagner la partie au roi qui s'écria : « Voilà bien un coup de moine ! — Sire, répliqua le joueur, quand il plaira à Votre Majesté, ce sera un coup d'abbé ! » Cette repartie plut au roi, il en rit beaucoup et le moine obtint la première abbaye vacante.

Henri II se livrait avec passion au jeu de paume et, comme il excellait dans cet exercice, il recherchait toujours le poste le plus difficile. Le duc de Nemours était cité comme un joueur hors pair ; certains coups d'ailleurs avaient pris son nom, on les appelait les *revers de Monsieur de Nemours.*

On raconte que le prince de Condé entra un jour dans une salle de jeu de paume et qu'il fit une partie avec un avocat, un des meilleurs joueurs de son temps. Il était d'usage alors de se reposer, après l'exercice de la paume, en prenant quelques liqueurs qu'on appelait des *rafraîchissements.* Le prince fit servir des rafraîchissements sans inviter son partenaire, auquel il crut devoir faire simplement présent d'un écu qu'il envoya par un petit valet de pied. « Je suis très honoré de l'attention dont je suis l'objet de la part de votre maître, dit l'avocat au valet, et je conserverai précieusement cet écu. Tenez, mon ami, ajouta-t-il en lui donnant une pièce d'or, voilà pour votre peine. » Le jeune valet tout heureux de son aubaine en informa le prince de Condé, qui à son tour en fit part à son oncle. « Mon cher neveu, lui dit ce dernier, l'avocat vient de faire le prince du sang et le prince du sang a fait l'avocat. »

Le jeu de paume jouit longtemps d'une très grande vogue,

Le ballon.
D'après une lithographie anonyme (Bibliothèque nationale).

non seulement à la cour, mais dans la France entière ; toutes les villes importantes avaient des salles spacieuses consacrées à ce divertissement. Le jeu de paume de la rue Saint-François, à Versailles, est demeuré célèbre par la séance du tiers état du 20 juin 1789, dans laquelle les députés, sous la présidence de Bailly, prêtèrent le serment de donner une constitution à la France.

Aujourd'hui les salles du Jeu de Paume célèbres ont disparu, des réunions ont lieu aux Champs-Élysées ou au Luxembourg.

Le jeu de paume a enrichi notre langue de quelques expressions : on dit au figuré *empaumer* quelqu'un, c'est-à-dire se le rendre complètement favorable ; empaumer en terme de jeu signifie recevoir la balle bien au milieu de la paume de la main, de la raquette ou du battoir. On dit aussi : *prendre la balle au bond*, c'est-à-dire saisir vivement l'occasion ; *se renvoyer la balle* implique deux personnes se déchargeant l'une sur l'autre d'une affaire ennuyeuse.

Le poète Delille a chanté en un poème le jeu de courte paume :

La balle dans ce jeu, volant de main en main,
Court, tombe, se relève et reprend son chemin.
. . . . . .

Sans cesse allant, venant, revenant tour à tour,
Exacte à son départ, exacte à son retour ;
Avec la même ardeur et par la même voie,
Chaque parti l'attend, l'arrête et la renvoie.

Le jeu du ballon aurait été imaginé, dans l'antiquité, par un maître de gymnase de Naples, nommé Atticus. Les Romains en apprirent l'usage aux Grecs. Chez les enfants, le jeu du ballon n'offre aucune des règles qui distinguent les jeux dont nous venons de parler ; c'est plutôt un amusement dans lequel ils s'acharnent après le globe léger, vivement colorié, le faisant rebondir sur le sol et l'envoyant le plus haut possible. Nous nous servons encore du ballon qui fut en usage dans l'antiquité. Autrefois, comme aujourd'hui, les joueurs le lançaient à l'aide d'un brassard ; c'est ainsi, du moins, qu'ils sont représentés dans Stella.

Dans le jeu du ballon en honneur en Italie, où il est d'un usage presque général, les joueurs repoussent quelquefois le ballon avec le pied; c'est ce que les Italiens appellent la balle de pied, *palla di calcio* ou *il pallone*.

Lorsque les premiers Européens pénétrèrent en Guyane, un des jeux auxquels ils assistèrent fut celui du ballon. Mais plusieurs joueurs se servant de leurs pieds luttaient contre un seul qui conservait la faculté de se servir de ses mains.

Certaines villes de France ont encore des emplacements destinés à un véritable jeu de ballon, dont les règles se rapprochent de celles qui président à la longue paume.

Les joueurs, divisés en deux camps, sont munis d'un brassard rugueux pour repousser le ballon qu'ils se renvoient de part et d'autre avec vigueur. Dans les pays basques, ces parties sont en grand honneur, elles constituent de véritables fêtes régionales qui appellent un concours considérable de peuple des environs, et même d'Espagne. Des paris sont tenus pour l'un et l'autre parti et un jury spécial juge et prononce du haut d'une estrade.

M. Belèze raconte qu'un des plus fameux héros du jeu de

ballon, proscrit et forcé de quitter son beau pays de Béarn durant la Révolution française, apprit au fond de son exil, en Espagne, que son plus redoutable adversaire devait, sous peu de jours, se montrer dans une partie de ballon, aux Aldudes. « Cette pensée le tourmente et le poursuit sans cesse. Que ne lui est-il donné de pouvoir combattre au moins encore une fois! Il sollicite et obtient un sauf-conduit, arrive au jour marqué, paraît dans la lice, remporte la victoire, et retourne en exil aux acclamations de ses concitoyens. Ne dirait-on pas Cincinnatus retournant à ses bœufs et à sa charrue après avoir vaincu les Eques et les Volsques? »

Le duc d'York jouant à la paume.
D'après une gravure du carrousel de MÉRIAN
(Bibliothèque nationale).

Voici quelques années, une tentative fut faite par quelques personnalités de la colonie basque et de la colonie espagnole pour introduire à Paris le jeu de *pelota*, mais sous la forme d'un spectacle et avec le concours de professionnels. L'entreprise ne réussit pas.

Une association qui vient de se créer poursuit un but absolument désintéressé et d'un caractère privé.

La question financière, si importante en l'espèce, car la construction d'une place de paume, si modeste soit-elle, exige des dépenses considérables, a été résolue. Le jeu, qui sera édifié à Neuilly, comportera un mur de face de 12 mètres sur 10, flanqué à gauche d'un autre mur de même hauteur formant angle droit avec le premier et ayant la même longueur que la piste, soit environ 60 mètres. Quant à celle-ci, elle sera en ciment dallé.

L'association a été baptisée la *Chistera*, du nom du gant d'osier employé par les joueurs. Un de ses fondateurs est M. Béguin, du Racing-Club de France.

Écoutons M. Pierre Loti, qui raconte ce sport si populaire dans les pays basques :

« Le moindre hameau, en pays basque, a sa place pour le jeu de paume, grande, soigneusement tenue, en général près de l'église, sous des chênes.

« Mais ici c'est un peu le centre, et comme le conservatoire des joueurs français, de ceux qui deviennent célèbres, tant aux Pyrénées qu'aux Amériques, et que, dans les grandes parties internationales, on oppose aux champions d'Espagne. Aussi la place est-elle particulièrement belle et pompeuse, surprenante en un village si perdu. Elle est dallée de larges pierres, entre lesquelles des herbes poussent, accusant sa vétusté et lui donnant un air d'abandon. Des deux côtés s'étendent pour les spectateurs de longs gradins, — qui sont en granit rougeâtre de la montagne voisine et, en ce moment, tout fleuris de scabieuses d'automne. — Et au fond, le vieux mur monumental se dresse, contre lequel les pelotes viendront frapper ; il a un fronton arrondi, qui semble une silhouette de

dôme, et porte cette inscription à demi effacée par le temps : *Blaidka haritzea de bakatua* (Il est défendu de jouer au *blaid*).

Le saute-mouton.
D'après une lithographie anonyme (Bibliothèque nationale).

« C'est au *blaid* cependant que va se faire la partie du jour ; mais l'inscription vénérable remonte au temps de la splendeur du jeu national, dégénéré à présent comme dégénèrent toutes choses ; elle avait été mise là pour conserver la tradition du *rebot*, un jeu plus difficile, exigeant plus d'agilité et de force, et qui ne s'est guère perpétué que dans la province espagnole de Guipúzcoa.

« Tandis que les gradins s'emplissent toujours, elle reste vide encore, la place dallée que verdissent les herbes, et qui a vu, depuis les vieux temps, sauter et courir les lestes et les vigoureux de la contrée. Le beau soleil d'automne, à son déclin, l'échauffe et l'éclaire. Çà et là, quelques grands chênes s'effeuillent au-dessus des spectateurs assis. On voit là-bas la haute église et les cyprès, tout le recoin sacré, d'où les saints et les morts semblent de loin regarder, protéger les joueurs, s'intéresser à ce jeu, qui passionne encore toute une race et la caractérise...

Le cerf-volant.
D'après une lithographie anonyme (Bibliothèque nationale).

« Enfin, ils entrent dans l'arène, les *pelotaris*, les six champions parmi lesquels il en est un en soutane, le vicaire de la paroisse. Avec eux, quelques autres personnages : le crieur

qui, dans un instant, va chanter les coups ; les cinq juges, choisis parmi des connaisseurs de villages différents, pour intervenir dans les cas de litige, et quelques autres portant des espadrilles et des pelotes de rechange. A leur poignet droit, les joueurs attachent, avec une lanière, une étrange chose d'osier qui semble un grand ongle courbe leur allongeant de moitié l'avant-bras : c'est avec ce gant (fabriqué en France par un vannier unique du village d'Ascain) qu'il va falloir saisir, lancer et relancer la pelote, — une petite balle de corde serrée et recouverte en peau de mouton, qui est dure comme une boule de bois.

Le cerf-volant.
D'après Cochin (*Bibliothèque nationale*).

« Maintenant ils essayent leurs balles, choisissent les meilleures, dégourdissent, par des premiers coups qui ne comptent pas, leurs bras d'athlètes. Puis ils enlèvent leur veste, pour aller chacun la confier à quelque spectateur de prédilection. Et, sauf le prêtre, qui jouera entravé dans sa robe noire, les voilà tous en tenue de combat, le torse libre dans une chemise de cotonnade rose ou bien moulé sous un léger maillot de fil.

« Les assistants les connaissent bien, ces joueurs ; dans un moment, ils s'exciteront pour ou contre eux et vont frénétiquement les interpeller, comme on fait aux toréadors.

« En cet instant, le village s'anime tout entier de l'esprit des temps anciens ; dans son attente du plaisir, dans sa vie, dans son ardeur, il est très basque et très vieux, — sous la grande ombre de la Gizune, la montagne surplombante, qui y jette déjà un charme de crépuscule.

« Et la partie commence, au mélancolique soir. La balle lancée à tour de bras se met à voler, frappe le mur à grands coups secs, puis rebondit et traverse l'air avec la vitesse d'un boulet.

« Ce mur du fond, arrondi comme un feston de dôme sur le ciel, s'est peu à peu couronné de têtes d'enfants, — petits Basques, petits bérets, joueurs de paume de l'avenir, qui tout à l'heure vont se précipiter, comme un vol d'oiseaux, pour ramasser la balle, chaque fois que, trop haut lancée, elle dépassera la place et filera là-bas dans les champs.

Le cerf-volant.
D'après une estampe (Bibliothèque nationale).

« La partie graduellement s'échauffe, à mesure que les bras et les jarrets se délient, dans une ivresse de mouvement et de vitesse. Déjà on acclame Ramuntcho. Et le vicaire aussi sera l'un des beaux joueurs de la journée, étrange à voir avec ses sauts de félin et ses gestes athlétiques, emprisonnés dans sa robe de prêtre.

« Ainsi est la règle du jeu : quand un champion de l'un des camps laisse tomber la balle, c'est un point de gagné pour le camp adverse, — et l'on joue d'ordinaire en soixante. — Après chaque coup, le crieur attitré chante à pleine voix, en sa langue

millénaire : « Le *but* a tant, le *refil* a tant, Messieurs ! » Et sa longue clameur se traîne au-dessus du bruit de la foule qui approuve ou murmure.

. . . . . .

« Ramuntcho joue comme de sa vie il n'avait encore jamais joué ; il est à un de ces instants où l'on croit se sentir retrempé de force, léger, ne pesant plus rien, et où c'est une pure joie de se mouvoir, de détendre ses bras, de bondir. Mais Arrockoa faiblit, le vicaire deux ou trois fois s'entrave dans sa soutane noire, et le camp adverse, d'abord distancé, peu à peu se rattrape ; alors, en présence de cette partie disputée si vaillamment, les clameurs redoublent et des bérets s'envolent, jetés en l'air par des mains enthousiastes.

« Maintenant les points sont égaux de part et d'autre, le crieur annonce trente pour chacun des camps rivaux, et il chante ce vieux refrain, qui est de tradition immémoriale en pareil cas : « Les paris en avant ! Payez à boire aux juges et aux joueurs ! » C'est le signal d'un instant de repos, pendant qu'on apportera du vin dans l'arène, aux frais de la commune...

« La partie à présent se continue... D'instant en instant, clac ! toujours le coup de fouet des pelotes, leur bruit sec contre le gant qui les lance ou contre le mur qui les reçoit, leur même bruit donnant la notion de toute la force déployée... Clac ! elle fouettera jusqu'à l'heure du crépuscule, la pelote, animée furieusement par des bras puissants et jeunes. Parfois les joueurs, d'un heurt terrible, l'arrêtent au vol, d'un heurt à briser d'autres muscles que les leurs. Le plus souvent, sûrs d'eux-mêmes, ils la laissent tranquillement toucher terre, presque mourir : on dirait qu'ils ne l'attraperont jamais : et clac ! elle repart cependant, prise juste à point, grâce à une merveilleuse

précision de coup d'œil, et s'en va refrapper le mur, toujours avec sa vitesse de boulet... Quand elle s'égare sur les gradins, sur l'amas des bérets de laine et des jolis chignons noués d'un foulard de soie, toutes les têtes alors, tous les corps s'abaissent comme fauchés par le vent de son passage : c'est qu'il ne faut pas la toucher, l'entraver, tant qu'elle est vivante et peut encore être prise ; puis, lorsqu'elle est vraiment perdue, morte, quelqu'un des assistants se fait honneur de la ramasser et de la relancer aux joueurs, d'un coup habile qui la remette à portée de leurs mains.

. . . . . .

« Cependant Ramuntcho de plus en plus est le grand triomphateur. Et les applaudissements, les cris, doublent encore sa hardiesse heureuse ; chaque fois qu'il fait un *quinze*, les hommes, debout maintenant sur les vieux gradins étagés du pourtour, l'acclament avec une méridionale fureur...

Les trois sauts.
D'après une gravure de RIGAUD.

« Le dernier coup, le soixantième point... Il est pour Ramuntcho, et voici la partie gagnée!

« Alors c'est un subit écroulement dans l'arène de tous les bérets qui garnissaient l'amphithéâtre de pierre; ils se pressent autour des joueurs, qui viennent de s'immobiliser tout à coup dans des attitudes lassées. Et Ramuntcho desserre les courroies de son gant au milieu d'une foule d'expansifs admirateurs; de tous côtés, de braves et rudes mains s'avancent afin de serrer la sienne, ou de frapper amicalement sur son épaule. »

En Angleterre, le ballon à pied est d'un usage général sous le nom de *foot-ball*, toutes les classes de la société s'y livrent avec ardeur et cette forme du jeu de ballon se répand aujourd'hui en France. Dans le foot-ball on lance à coups de pied un fort ballon par-dessus un but marqué par une longue barre soutenue par des poteaux à quelques mètres du sol, tandis qu'un autre camp de joueurs le repousse vers l'endroit d'où il est parti. Dès que le ballon est lancé, la mêlée devient générale, les deux camps se ruent l'un vers l'autre, le ballon vole, disparaît dans cette foule trépignante où l'on se pousse, se heurte, se meurtrit, s'entre-choque ou se renverse au hasard de la lutte acharnée.

Un jeu fort à la mode aussi en Angleterre est le Hocky, le ballon à cheval. Des cavaliers divisés en deux camps, comme dans le foot-ball, se disputent une balle de liège qu'ils lancent à l'aide d'un maillet emmanché d'un long bâton. On comprend que seuls des excellents cavaliers puissent se livrer à ce dangereux exercice. Nous le pratiquons peu en France; cependant on peut voir quelquefois des réunions de ce genre au Bois de Boulogne; c'est le jeu que nous nommons le polo.

Les jeux sportifs de nos écoliers ne présentent pas la violence du foot-ball. Les barres, qui dérivent de la course, sont une

Le jeu de barres.
D'après X. LEPRINCE.

petite image de la guerre, ne donnant lieu à aucune lutte violente.

Les combattants rivalisent d'agilité pour atteindre un adversaire qui se dérobe, et font preuve d'adresse pour éviter, par des feintes, des ruses et des détours, l'atteinte d'un ennemi qui les serre de près.

Les armées sont en présence dans la plaine, c'est-à-dire sur un sol uni, se prêtant à la course, sans obstacles pouvant entraver la marche des légères troupes. Les guerriers se défient mutuellement en faisant sortir du camp leurs meilleurs coureurs. A la suite de ces actions partielles, de ces préludes, l'action générale s'engage.

Le camp reste toujours un asile inviolable, celui qui s'y réfugie ne peut être fait prisonnier dans son enceinte. Il reste libre d'en sortir et de poursuivre ses agresseurs.

Mais si un soldat s'est trop avancé, la partie adverse s'efforce de le couper dans sa course, c'est-à-dire de se placer entre lui et le camp auquel il appartient : c'est ainsi qu'on « a barre » sur tous ceux qui sont sortis depuis qu'on est sorti soi-même.

Quant aux prisonniers, les conventions préliminaires du combat décident de leur sort. On peut les rendre et la victoire est acquise après un nombre convenu de captures, et on les garde dans le camp ennemi jusqu'à ce qu'on les délivre ou qu'il ne reste plus un seul joueur dans l'une ou l'autre des armées. En ce cas, la partie s'éternise, car un seul coureur peut, s'il est habile, profiter de l'inattention de l'ennemi et délivrer tous les siens.

Dans les *barres forcées*, les prisonniers passent dans le camp et le combat finit lorsque tous ceux d'un camp sont passés dans l'autre.

« Ainsi, dit M. Dumont, le jeu de barres, comme la vie de plus d'un conquérant, met en action cette maxime : « qu'il est moins difficile de faire des conquêtes que de les conserver. »

Le jeu de barres fut pratiqué par les Grecs et, chose singulière, son origine date de l'établissement à Athènes de l'*ostracisme*, ce jugement de la coquille qui condamna au bannissement Aristide le Juste.

Le jeu de la coquille des Grecs était l'image fidèle des formalités qui présidaient au jugement de l'ostracisme. Pour se préparer à ce jeu, les enfants se divisaient en deux camps d'égal nombre, qu'ils séparaient par une ligne tracée sur le sol. Or, pour décider quelle serait celle des deux petites armées qui subirait la défaite en prenant la fuite, on faisait choix d'une coquille blanche d'un côté, noire de l'autre, ou qu'on noircissait avec de la poix et du goudron. La ligne de séparation des deux camps était établie de telle sorte que l'un d'eux se trouvait placé à l'orient et l'autre à l'occident, c'est-à-dire que l'un représentait le jour

et l'autre la nuit, deux principes opposés qui luttent entre eux. Ceci fait, un des joueurs se tenait exactement au milieu de la ligne et lançait la coquille en l'air, lui imprimant un mouvement de rotation tout en criant : « Nuit ou jour ! » Si le côté blanc de la coquille était en dessus lorsqu'elle retombait sur le sol, les combattants placés à l'orient devenaient maîtres et poursuivaient les autres qui devaient prendre aussitôt la fuite. Lorsqu'un des fuyards était pris, il était hors de combat et « faisait l'âne », c'est-à-dire qu'il portait son vainqueur sur son dos jusqu'au camp, où il restait prisonnier.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Le caractère spécial des jeux précédents nous a fait écarter un instant des plaisirs de l'adolescence pour toucher aux sports. Revenons à des jeux plus naïfs et moins violents, auxquels se livrent d'ordinaire les écoliers. Le cheval fondu ne peut être pratiqué cependant que par des enfants robustes ; il présenterait des dangers pour les petits qui s'y livreraient avec des grands. Nous avons tous vu, sinon pratiqué, cet exercice dans lequel des écoliers, après avoir interrogé le sort, se divisent en deux troupes dans lesquelles les uns sont les chevaux et les autres les cavaliers ou sauteurs :

Suivant ce que le sort décide,
On voit de jeunes écoliers
Être chevaux ou cavaliers.

Le premier des chevaux, l'échine courbée, s'arc-boute à un banc ou à tout autre appui solide ; le second, voûté de même, lui serre les reins avec ses bras, et ainsi de suite. Le premier cavalier, prenant son élan, appuie ses mains sur le dos du dernier cheval et saute le plus loin possible vers le premier des chevaux.

En Languedoc, le cheval fondu est le *Caballet de San Jordi*. Ce jeu, avec quelque différence, fut connu des Grecs.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Le saut de mouton ou saute-mouton est trop connu pour que nous insistions sur ce jeu. Vaut-il de le décrire ? Que pourrons-nous apprendre. On peut dire qu'il est fort agréable à pratiquer dans les jeunes années et que c'est un charmant tableau très vivant et très alerte pour le spectateur. Surtout le saute-mouton à la poursuite, car ce jeu offre plusieurs variantes. Plus les joueurs sont nombreux, plus le jeu est intéressant, c'est bien certain. En Angleterre, me dit-on, le patient que doit franchir le sauteur se tourne vers lui au lieu de lui présenter le dos. Dans les oasis du Sud algérien, les Arabes se plaisent au saut de mouton qu'ils nomment *âsm allah-kâch*.

Au moyen âge, le saut de mouton portait le nom de *passavant*, il est désigné encore ainsi en Saintonge. Le nom moderne

Le Coupe-tête
d'après St. Aubin (Bibliothèque Nationale)

viendrait de l'amusante histoire de Panurge et de Dindenault créée par Rabelais. Cette origine tout au moins serait ingénieuse.

Le saut, en général, constitue le premier exercice gymnastique des enfants. Il ne fut point négligé par les Grecs qui s'y exerçaient dans la palestre.

Les athlètes antiques s'y adonnaient avec passion. Ils exécutaient les sauts en portant dans chaque main de lourds poids de plomb appelés *haltères*.

Le cheval-fondu.
D'après Cochin (*Bibliothèque nationale*).

L'agilité de Phayllus, de Crotone, dans la grande Grèce, était notoire. Il élevait ses sauts entre cinquante-quatre et cinquante-huit pieds.

Parmi les sauteurs célèbres des temps modernes, on cite Ireland, du comté d'York, qui, vers 1799, sautait par-dessus dix chevaux et un cavalier placé sur un des chevaux du milieu. Il accomplissait nombre d'exploits du même genre tout aussi étonnants. Déjà, en 1742, Grimaldi, de son surnom « la Jambe de Fer », faisait courir tout Paris à la foire de Saint-Germain qui se tenait sur l'emplacement du marché actuel. Il paria un jour qu'il bondirait jusqu'aux lustres dans un divertissement où il figurait. Il sauta si bien que d'un coup de pied, étant en l'air, il atteignit le lustre qu'il brisa et dont un fragment alla frapper en plein

visage Mahomet-Effendi, ambassadeur de Turquie, qui assistait au spectacle dans la loge du roi. Après la représentation, Grimaldi, tout fier de son agilité, se rendit chez l'ambassadeur dans l'espoir d'être complimenté. Mais les esclaves le reçurent à coups de bâton. Et Grimaldi ne put jamais rien comprendre à ce fâcheux dénouement.

Les enfants se plaisent à sauter les fossés, les petites barrières, à se défier même sur le sol uni à qui franchira la plus grande distance. Rabelais parle du saut du buisson, les enfants s'y livrent journellement dans nos campagnes.

Le cardinal Du Perron se vantait d'avoir sauté dans sa jeunesse vingt-deux semelles, dans son jardin de Bagnolet. Devenu vieux, il faisait faire des remaniements dans son jardin, mais il fit respecter l'allée dans laquelle il avait tant et si bien sauté.

M. de Grammont, qui devint maréchal de France, entra un jour à l'improviste chez le cardinal de Richelieu. Le cardinal, afin de se donner de l'exercice, était en train de sauter des murs. M. de Grammont se montra habile courtisan. Il mit bas son habit et dit au cardinal :

« Je parie, Monseigneur, que je saute mieux que Votre Éminence. » Et il se prit à sauter. Le cardinal, dont il avait épousé une parente, le protégeait déjà, mais il lui témoigna un plus grand intérêt encore à partir de ce jour.

Le cerf-volant est un jeu étroitement lié à la course et même au saut, car on ne peut s'y livrer sans recourir à ces deux exercices.

C'est bien le jeu toujours aimé des écoliers, jamais ils ne s'en sont lassés. Quoi de plus attachant, en effet, que l'ascension du cerf-volant, de voir monter jusqu'aux nues le brillant et léger voyageur qu'un mince fil dirige en sa course aérienne. Le jeu du cerf-volant est très aimé des Orientaux, et surtout des Siamois.

Le cerf-volant.
D'après X. Leprince.

Tout le monde sait que le cerf-volant a rendu de grands services. Franklin, par un jour d'orage, lança un cerf-volant de taffetas, monté sur un châssis de métal et armé d'une pointe de cuivre; la corde avait été entremêlée de fil de laiton. Dès que le cerf-volant toucha à la région orageuse, l'étincelle électrique se produisit à l'extrémité de la corde. De là, la direction de l'électricité, le paratonnerre.

Durant l'expédition d'Égypte, en 1798, on put mesurer, à l'aide du cerf-volant, la colonne de « Pompée » à Alexandrie.

Vers ce même temps, se faisait à Paris, avec le cerf-volant, une expérience curieuse. Elle eut lieu au jardin Marbeuf. Un physicien faisait monter le long de la corde d'un cerf-volant des oiseaux mécaniques. Ces oiseaux, parvenus à une certaine hau-

teur, se heurtaient à un obstacle ; le choc qui en résultait faisait partir une détente qui allumait un feu d'artifice qu'une explosion terminait, suivie de la chute de liasses de papiers. Chaque oiseau refermait ensuite ses ailes et redescendait.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Le Colin-Maillard.
D'après Bosio (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE VI

Le Colin-Maillard. — La main-chaude. — Jeux à gages. — Le furet. — La danse La fronde. — L'arc et l'arbalète. — Les échasses

Près d'un bois, le soir à l'écart
Dans une superbe prairie,
Des lapins s'amusaient sur l'herbette fleurie
A jouer aux Colin-Maillard.
(FLORIAN.)

COLIN-MAILLARD, esclave du sort, nous apparaît comme l'Amour avec un bandeau sur les yeux. Autour de lui, en essaim joyeux, la jeunesse voltige. Colin est à la poursuite des joueurs, il doit saisir et nommer celui qu'il parvient à tenir. Hélas ! pareil à l'Amour, le pauvre Colin souvent se trompe... Mais, plus heureux en ceci que le dieu charmant, par trois fois ceux qui l'entourent frappent des mains pour l'avertir de son erreur, il abandonne alors son prisonnier et la poursuite

recommence. Quels éclats de rire çà et là s'éveillent, aussitôt étouffés, tandis que Colin, indécis, au hasard va et vient! Il a quitté l'endroit réservé au jeu et vite on le rappelle : « Pot au noir, pot au noir! » lui dit-on. Il est revenu, mais l'aveugle risque de se heurter ou de se blesser, et aussitôt pour l'avertir chacun de s'écrier : « Casse-cou ! casse-cou ! »

Ainsi à l'aimable jeu se mêlent des péripéties qui l'animent.

Autrefois Colin-Maillard s'appela *Catiborbo* et même *Tortanas!* Aujourd'hui encore, en certaines régions du Midi il porte à peu près ce premier nom. En Normandie c'est toujours le vieux *Capifolet*.

En Italie on le désigne par : *la gatta orba o ciecca*, la chatte aveugle. Le Colin-Maillard est fort goûté en Asie. Les Persans aiment un jeu qui s'en rapproche beaucoup.

Le Colin-Maillard.
D'après DEBUCOURT.

La main-chaude.

D'après le tableau de ROYBET.

Les jeunes Grecs s'adonnaient à plusieurs divertissements offrant une grande analogie avec notre Colin-Maillard. Dans le jeu de l'aveugle (μείνδα), un des joueurs s'écriait après avoir fermé les yeux : Garde à vous ! garde à vous ! Puis il se mettait à la poursuite de ses camarades. Celui qu'il saisissait devait le remplacer, tout comme dans notre Colin-Maillard. Mais nous ignorons si l'enfant, qui tenait les yeux fermés au début, continuait dans ces conditions la poursuite à laquelle il se livrait.

Cependant, dans un des jeux de ce genre, l'enfant aux yeux fermés devait toucher un des fuyards, le reconnaître et dire son nom. Ceci fait, il rouvrait les yeux et, s'il s'était trompé, il les refermait aussitôt et le jeu continuait jusqu'au moment où il avait deviné juste. Ce divertissement se rapproche singulièrement de notre Colin-Maillard.

Le jeu de la mouche d'airain était de même nature que les jeux précédents. « La mouche d'airain, dit Becq de Fouquières, c'est l'insecte aux reflets métalliques que l'enfant poursuit de buisson en buisson, de fleur en fleur, sur lequel il va mettre la main et qui lui échappe au moment même où il croit le saisir. Les Grecs aimaient se servir de termes qui replaçassent tout de suite devant leur esprit un tableau saisissable dans ses formes. C'est ainsi que l'expression de la mouche d'airain appliquée à un jeu suffisait à leur remettre devant les yeux les charmantes évolutions et les bonds gracieux de l'enfant en quête de l'insecte désiré. »

Pollux nous dit au sujet de la mouche d'airain : « On couvre avec un léger bandeau les yeux de l'enfant qui s'écrie : « Je vais à la chasse d'une mouche d'airain ! » Ses camarades de répondre : Vous allez la chasser, mais vous ne la prendrez point ! » Et ils se mettent à le fustiger avec des lanières faites

d'écorce de papyrus jusqu'au moment où il a saisi un de ses camarades. »

Le vieux Colin-Maillard de nos aïeules lui-même a subi, comme toutes choses, des modifications. Il s'est, par instants, transformé en Colin au repos. C'est un des jeux habituels de jardins et de pelouses. Il exige une réunion assez nombreuse, car, avant de bander les yeux à Colin, chacun a adopté un poste où il restera tant que durera le jeu ; l'on comprend combien il serait facile à notre aveugle de se souvenir de la place de chacun si le nombre des joueurs était restreint.

Le Colin-Maillard.
D'après Eisen (*Bibliothèque nationale*).

Donc chacun a choisi son poste. Le Colin tout d'abord a jeté ses regards à droite, à gauche et le voici, le front bandé. Maintenant un des joyeux amis le prend par la main et, après l'avoir désorienté en lui faisant faire des pirouettes, l'abandonne à son sort. Et Colin de chercher, les mains en avant...

Si le jeu amuse ceux qui s'y livrent, combien divertissant il est aussi pour les spectateurs ! On voit les joueurs s'efforcer, par des attitudes bizarres, à dérouter Colin aveugle, au cas où ils seraient pris. L'un arrondit son dos comme un bossu et se grandit en se haussant sur la pointe de ses pieds ; l'autre, au con-

traire, se rapetisse afin d'échapper aux mains du Colin qui cherche devant lui; celui-ci s'étend de tout son long; enfin chacun imagine les postures les plus singulières, mais il est indispensable que la main ou le pied, par exemple, touche la place adoptée au début. On en voit qui vont coiffés de chapeaux de demoiselles, tandis que les demoiselles mettent un képi sur leur tête, une casquette, que sais-je ! Le pauvre Colin, en ses recherches, se donne un mal infini et souvent le nom qu'il applique à un joueur qu'il a saisi répond si peu à la personne, qu'il fait naître chez les joueurs des fous rires que l'assistance partage. Il est convenu parfois que les joueurs conserveront la faculté de changer de place : dans ce cas, le Colin a plus de chance de réussite, car les exclamations et les lambeaux de phrases qui échappent çà et là facilitent ses recherches.

Le Colin-Maillard assis.
D'après une lithographie anonyme.

Le Colin-Maillard à la baguette, une autre forme du jeu, se rapproche de la ronde. Se prenant par la main, on forme un cercle et on saute en dansant et en tournoyant. Colin-Maillard en occupe le centre, il a, comme de juste, les yeux bandés, sa main est armée d'une baguette. Tandis que la ronde tourne et tourne encore, Colin étend sa baguette et touche au hasard. La

personne qui est atteinte doit prendre la baguette par le bout qui l'a touchée et Colin aussitôt pousse trois cris que cette personne doit répéter. Il est entendu que celle-ci va contrefaire sa voix. A l'aveugle de deviner! S'il tombe juste, il est remplacé par elle ; s'il ne réussit point, la ronde continue autour de lui et la devinette recommence.

Nous avons encore le Colin-Maillard à la silhouette, jeu du soir. Colin, sans bandeau, est placé dans l'embrasure d'une fenêtre, le rideau tendu devant lui. Chaque joueur passe entre ce rideau et des lumières, cherchant à se rendre méconnaissable par un accoutrement ou une allure bizarre.

Le nom de Colin-Maillard donné au jeu dont nous parlons aurait une origine historique. Colin, guerrier fameux du pays

Le Colin-Maillard assis.
D'après l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

de Liège, s'était rendu célèbre par la façon dont il maniait dans les batailles le maillet, son arme favorite. En 999, Robert, roi de France, le fit chevalier. Plus tard, le redouté Maillard, dans un combat livré au comte de Louvain, eut les yeux crevés, mais, guidé par ses écuyers, il ne cessa de combattre jusqu'à la fin de l'action où il trouva la mort. C'est en souvenir de ce guerrier, et pour perpétuer cet exploit, que le Colin-Maillard fut, dit-on, inventé. Le jeu aurait constitué tout d'abord une sorte de divertissement militaire ou de tournoi dans lequel les plus nobles chevaliers briguaient l'honneur de remplir le rôle du soldat aveugle. Godefroy de Bouillon, disent les chroniques, fut cinq fois Colin-Maillard.

Le Colin-Maillard.
D'après une lithographie de Jules David.

Gustave-Adolphe jouait au Colin-Maillard avec ses officiers généraux ; c'était, à ce que l'on assure, le passe-temps qu'il préférait.

Les tournois depuis longtemps ont disparu, mais le jeu chevaleresque du Colin-Maillard est devenu un des délassements favoris des jeunes filles et des écoliers.

Combien charmant aussi le jeu de la main-chaude, tout éclairé de rires et si vivant ! Gracieux et suprêmement élégant lorsqu'il égaye les salons avec les belles demoiselles et les beaux messieurs, il devient tapageur plein d'exclamations rudes et de grosses plaisanteries chez les gens du peuple. Il est familier à la ferme, il est aimé des marins. Dans les longues traversées, par

le calme plat, les matelots réunis sur le pont du navire désignent par le sort celui d'entre eux qui sera le patient. Celui-ci appuie sa tête contre le grand mât, baisse l'échine sur laquelle il ouvre sa grosse main. Vous devinez les coups qu'il reçoit !

Un serviteur du grand Turenne se souvint un jour, fort mal à propos, du jeu de la main-chaude. Le maréchal était négligemment penché à la fenêtre, une main ouverte sur le dos, il regardait au dehors. Le domestique en passant avisa cette main, sur laquelle il frappa de toutes ses forces. Le maréchal se retourna. Stupéfaction et émoi du serviteur !

Le Colin-Maillard assis.
*D'après une lithographie d'*Alexandre David (*Bibliothèque nationale*).

— Pourquoi as-tu frappé ainsi ?

— J'ai cru que c'était Jacques, le palefrenier...

— Et quand même ç'eût été Jacques, dit le maréchal, vraiment il ne fallait pas frapper si fort !...

Dans les salons, à l'époque raffinée de Louis XV, de nos jours avec nos mœurs adoucies, les scènes de la main-chaude sont des plus gra-

cieuses. C'est avec tact et discrétion qu'on touche la main du pénitent, qu'on s'étudie à le dérouter en lui présentant le revers de la main, en donnant une petite chiquenaude, en frôlant avec un doigt, ou en glissant tout simplement une main étendue. Et malgré tout, dans ce contact léger, la sécheresse ou la douceur de l'épiderme, la maigreur ou le potelé, permettent souvent au pénitent de deviner.

La main-chaude.
D'après l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

Florian, dans une de ses fables, a décrit le jeu :

Des singes dans un bois jouaient à la main-chaude...
. . . . . .
On frappait fort, et puis devine !
Il ne devinait point ; c'étaient alors des ris,
Des sauts, des gambades, des cris.

Mais un jeune léopard, attiré par ce bruit, se présente et demande à la petite assemblée tremblante de s'associer à ses plaisirs :

— Ah ! Monseigneur ! quelle bonté !
. . . . . l'un d'entr'eux tend la main,
Le léopard frappe, et soudain
On voit couler du sang sous la griffe royale,
Le singe cette fois devina qui frappait.

Une variété fort amusante est la main-chaude double dans laquelle deux pénitents se mettent à genoux, l'un à côté de l'autre, aux pieds de deux confesseurs, dont les sièges sont rapprochés. Lorsque l'un des pénitents est frappé, il s'adresse à l'autre lui disant : Qui m'a frappé ? Celui-ci se retourne aussitôt cherchant à deviner dans l'attitude des joueurs quel est le coupable. C'est lui qui va être frappé maintenant, s'il n'a pas deviné, et son compagnon d'infortune fera tous ses efforts pour le délivrer en désignant la personne qui aura avancé la main.

D'après Gravelot (*Bibliothèque nationale*).

Les Grecs avaient leur main-chaude, c'était pour eux le jeu du soufflet. « Un des joueurs, dit Pollux, se couvre les yeux avec la paume de ses mains; un autre le frappe et lui demande de quelle main il l'a frappé. »

Le Christ subit pendant la Passion les grossières plaisanteries et les brutalités des gardes. Ils le frappaient et lui demandaient ensuite en riant : « Qui donc t'a frappé? »

Puisque nous nous occupons de divers jeux de salon, il serait temps de parler des jeux à gages. Ces gages, il est vrai, s'appliquent aussi bien aux jeux de la première enfance qu'à ceux de la jeunesse. On peut donner des gages en jouant à « pigeon vole », à « petit bonhomme vit encore » aussi bien qu'au « furet ».

Le « corbillon » semble un des jeux à gages les plus usités.

Il fut aimé de nos aïeules. Il est probable qu'autrefois on se passait de main en main une petite corbeille en disant, comme aujourd'hui, à celui ou à celle qui la prenait :

« Je vous vends mon corbillon ! »

Et l'autre de demander :

« Qu'y met-on ? »

Il fallait répondre aussitôt par un mot, et sans aucun retard, sans répéter un mot déjà employé et, si l'on était embarrassé, donner un gage. Aujourd'hui, au lieu du corbillon on fait passer un objet quelconque. Ces jeux sont un des charmes des longues soirées d'hiver, une des joies des beaux jours alors que la chaleur de la journée ne permet pas les exercices qui agitent. On s'assied sur les pelouses, ce sont des murmures joyeux et des rires...

D'après Gravelot (*Bibliothèque nationale*).

Dans ces jeux, il est convenu que la personne qui commettra une faute ou une méprise sera condamnée à passer un gage. Ce gage consiste en un objet quelconque, bague, gant, collier, etc., etc., il est déposé dans les mains de celle qui accepte le rôle de gardienne ou de directeur ou directrice du jeu.

Le jeu prenant fin, on tire les gages. Et chaque fois, la per-

sonne à laquelle un gage appartient est obligée de se soumettre à une pénitence, pour rentrer en sa possession. Mais la pénitence est toujours imposée avant que le gage renfermé avec les autres dans un tiroir, dans une corbeille, un châle ou dans un mouchoir ait été mis en évidence.

Main-chaude.
D'après GRAVELOT
(*Bibliothèque nationale*).

Il est utile également que la personne dirigeant le jeu impose la pénitence sans voir elle-même le gage qu'une autre vient de tirer, afin qu'elle ne connaisse point d'avance le joueur auquel le gage appartient.

Le joueur ne reprend son gage qu'après avoir accompli la pénitence à laquelle il a été condamné. Il est d'usage, dans la bonne société, de ne point froisser le pénitent par le choix d'une peine équivoque. Et d'ailleurs on n'a que l'embarras du choix en ces pénitences usuelles dont quelques-unes sont fort amusantes.

La personne dirigeant le jeu s'écrie : Le premier gage touché est condamné comme pénitence à :

Danser,

Se promener à cloche-pied,

Chanter,

Dire des vers.

On est parfois condamné à faire la statue. Dans ce cas on se place au milieu de la salle, et chacun vient à tour de rôle

La main-chaude.

D'après une lithographie de BOILLY (*Bibliothèque nationale*).

La main-chaude.
D'après Debucourt (*Bibliothèque nationale*).

donner une pose différente qu'il faut garder un instant sans bouger.

Quelquefois il faut conserver le sérieux, durant un certain temps, en dépit des mines drôles et des grimaces que l'on vient faire devant vous.

Ailleurs on est condamné à aller rire dans un angle de la pièce où l'on se trouve, à pleurer dans un autre, à bâiller dans le troisième et à faire des cabrioles dans le dernier.

Ou bien, derrière le dos du pénitent, un joueur mime trois actions, coup de pied, par exemple, tape, baiser, chiquenaude, et on lui demande à choisir en lui appliquant aussitôt ce qu'elle a choisi.

On est condamné à imiter des cris d'animaux, à baiser le dessous du chandelier, pénitence charmante souvent, car il

Main-chaude.
D'après VICTOR ADAM.

faut poser le chandelier sur la tête d'une personne de son choix qu'on embrasse ensuite.

La pénitence dite « la pendule » est des plus agréables. Celui qui doit dire l'heure se tient debout soit près de la cheminée, soit dans un angle de la pièce. Il appelle un des joueurs, une demoiselle d'ordinaire si c'est un jeune homme. Celle-ci demande quelle heure il est et la pendule de répondre invariablement qu'il est midi, midi forme douze heures, et ce sont douze baisers que la pendule donnerait si les autres ne criaient que la pendule n'est pas à l'heure, qu'elle sonne mal. Il faut se contenter de dire une, deux ou trois heures au plus, c'est déjà fort gentil.

Le « chevalier de la triste figure » n'offre point de tels agréments. Ici le chevalier prend une bougie de la main droite et tend la gauche au guide qu'il doit choisir. Celui-ci lui fait faire le tour de la réunion, s'arrêtant devant chaque demoiselle qu'il embrasse, essuyant ensuite avec son mouchoir les lèvres du piteux chevalier.

Combien de pénitences encore! elles sont innombrables, elles comprennent tout ce que la fantaisie peut imaginer. Il y a : « le portier du couvent », « la planche », « l'enfer », « le purgatoire », « le sourd », la « chatte », le « muet », le « baiser à la capucine », « le baiser à la religieuse », « le télégraphe », etc.

Vous connaissez parmi les jeux à gages le « furet du bois joli », jeu charmant auquel on peut se livrer assis ou en dansant. Dans ce dernier cas, c'est une gracieuse ronde qui tourne autour

du « chasseur » qui en occupe le centre. On a d'abord passé un anneau dans une petite corde ou dans un ruban dont les deux extrémités ont été nouées. Chacun a pris le ruban dans ses deux mains et aussitôt l'anneau, qui prend le nom de « furet », passe de mains en mains, tandis que le chasseur au guet cherche à le saisir. Et la ronde tourne en chantant et le furet passe rapidement :

Il court, il court, le furet,
Le furet du bois, Mesdames,
Il court, il court, le furet,
Le furet du bois joli.
Il a passé par ici,
Le furet du bois, etc...

Lorsque le couplet est terminé, la ronde s'arrête et le chasseur désigne la personne dans les mains de laquelle il présume que l'anneau est resté. S'il se trompe, la ronde recommence accompagnée du même refrain :

Il court, il court, le furet...

On fait aller le « furet » de droite à gauche, il va d'une main à l'autre et souvent on fait semblant de le tenir, tandis qu'il est du côté opposé, tout ceci pour dérouter le chasseur qui va, vient, incertain, troublé par le chant, par le mouvement, ne sachant plus à quel saint se vouer.

Main-chaude.
D'après H. BELLANGÉ (*Bibliothèque nationale*).

La statue.
D'après l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

La danse, ce poème rythmé, cet art charmant plein de poésie qui transporte, comme la musique, dans l'illusion et le rêve, est le plus gracieux, le plus doux des plaisirs. En Grèce, berceau des arts et des fictions radieuses, les Muses apparurent aux hommes en un chœur que menait Terpsychore. Là les Grâces chastes se mêlaient aux nymphes des fontaines, et leurs rondes s'éclairaient des rayons de l'astre des nuits. Dans les temples, on dansait en l'honneur des divinités propices ; les moissonneurs, à la fin du jour, rentraient les chariots de blé en dansant, tandis qu'ils agitaient les faucilles et chantaient des hymnes à Cérès. Partout et toujours on a dansé. Cet art léger et diaphane a déroulé ses strophes rythmées et chatoyantes à travers toutes les civilisations comme une suprême manifestation de la Beauté.

Dansez dans les réunions de famille et dansez surtout l'été

sur les pelouses, soit au son des voix, soit aux accords d'instruments lointains, aucun divertissement n'est plus séduisant, aucun ne développe autant votre grâce et ne vous enveloppe d'un charme plus pénétrant.

Nous avions parlé, dans les premières pages de cette étude, d'une arme de guerre devenue, comme d'autres, un amusement des enfants, je veux parler de la fronde.

Je te vends mon corbillon !...
D'après A. David (*Bibliothèque nationale*).

La fronde fut une arme redoutable ; elle permit au jeune David d'abattre à distance le géant Goliath. La tribu de Benjamin était réputée posséder les meilleurs frondeurs d'Israël. Le livre des Juges parle de sept cents hommes de Gabar assez habiles pour enlever un cheveu avec la pierre de leur fronde, qu'ils lançaient de la main gauche. Quinte-Curce nous montre les frondeurs asiatiques portant la fronde sur la tête, en guise d'ornement. Les Romains em-

ployaient comme projectile une sorte de javelot, qu'ils appelaient le *Kostre*.

Un frondeur est sculpté sur la colonne Trajane.

Sous Philippe de Valois, les Bretons combattaient encore avec la fronde, et des frondeurs figurent au siège de Sancerre. D'Aubigné raconte, en effet, que « les paysans retirez (dans Sancerre assiégée) se servaient principalement de frondes, d'où vint que les assiégeans les nommèrent les harquebuses de Sancerre ».

De même que les Crétois étaient les meilleurs archers, les habitants des îles Baléares étaient les plus habiles à manier la fronde. D'après Diodore de Sicile, ils étaient dressés de bonne heure à cet exercice. Les enfants n'apaisaient leur faim qu'avec les aliments qu'ils pouvaient atteindre et faire tomber par terre avec la fronde. On dit que la force de projection était telle que les balles de plomb dont ils se servaient se fondaient quelquefois

Le furet.
D'après une lithographie de MADOU (*Bibliothèque nationale*).

dans les airs... Mais ces frondes étaient tout autres que les frondes enfantines de nos jours, qui ne sont qu'un jouet.

« La fronde, dit Rollin, lançait des pierres avec tant de raideur, que ni bouclier, ni casque n'en pouvaient soutenir l'impétuosité. »

On trouve encore dans les habitations lacustres antéhistoriques des pierres travaillées en vue d'être lancées par la fronde.

Les charades.
D'après A. David (*Bibliothèque nationale*).

Nous connaissons tous ce simple instrument formé d'une bande de cuir que soutiennent deux cordes de même longueur, attachées à chaque extrémité. Il sert à lancer des pierres ou tout autre objet. Cet objet est placé sur le cuir qu'on plie en tendant les deux cordes; puis, tenant les deux extrémités de la corde dans la main, on imprime à la fronde un mouvement de rotation qui va s'accentuant. Lorsque la vitesse a atteint son maximum, on lâche un bout de corde en

retenant l'autre, et l'objet, obéissant à la force centrifuge, s'échappe par la tangente, projeté avec une violence extrême à de grandes distances. Ce jeu dangereux est peu usité. En dehors des dangers qu'il présente, par suite de la déviation des projectiles, on ne peut s'y livrer dans les promenades et les jardins publics. On doit le réserver pour la rase campagne.

LE JEU DE L'ARBALÈSTE.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

Montglat raconte ceci dans ses Mémoires : « Il y avait dans ce temps-là, dans les fossés de la ville, une grande troupe de jeunes gens volontaires qui se battaient à coups de pierre avec des frondes, dont il demeurait quelquefois des blessés et des morts. Le Parlement donna un arrêt pour défendre cet exercice, et, un jour qu'on opinait dans la grand'Chambre, un président parlant selon le désir de la cour, son fils, qui était conseiller des requêtes, dit : « Quand ce sera mon tour, je *fron-* « *derai* bien l'opinion de mon père. » Ce terme fit rire ceux qui étaient auprès de lui, et depuis on nomme ceux qui étaient contre la cour *frondeurs.* »

Tout le monde sait que le parti qui s'insurgea contre Mazarin et la cour pendant la minorité de Louis XIV prit le nom de *Fronde.*

« Bachaumont, raconte le cardinal de Retz, s'avisa de dire un jour que le Parlement faisait comme les écoliers qui frondent

La jeunesse.

D'après le tableau de Lancret (Bibliothèque Nationale)

dans les fossés de Paris, qui se séparent dès qu'ils voient le lieutenant civil, et qui se rassemblent dès qu'il ne paraît plus. »

Quelques jours après, le même Bachaumont, entendant opiner quelques-uns des messieurs du Parlement en faveur du ministère, se souvenant de sa comparaison, dit qu'il allait fronder cet avis. Ces mots, ayant été reçus avec approbation par ces conseillers, sont employés ensuite heureusement en vers par M. de Marigny; on appela frondeurs ceux qui étaient contraires au ministre et au ministère.

Chez l'armurier.

*D'après le tableau d'*Eug. Buland (*Musée du Luxembourg*).

On dit depuis d'un homme qui désapprouve et blâme tout : C'est un esprit frondeur. Nos enfants n'ont jamais vu d'archers, et pourtant ils s'amusent à confectionner des arcs et à lancer des flèches. On pourrait penser que ce goût leur a été inspiré dans les villes par la vue des images qui représentent cette arme, ou par les sauvages armés qu'on voit dans nos musées; mais que penser des jeunes pâtres perdus dans la mon-

tagne qui, d'instinct, confectionnent des arcs et des flèches avec des tiges souples?

Savent-ils, ceux-là, que ce fut une arme redoutable qui décida du sort de bien des batailles? Ils ignorent que les Indiens et les nègres en sont pourvus aujourd'hui encore, ils ignorent aussi que le noble jeu de l'arc est toujours en honneur parmi nous et que des sociétés sérieuses se livrent spécialement à cet exercice, rivalisant entre elles de force et d'adresse. L'arc a, dit-on, une origine asiatique, il fut en usage chez les Grecs. Homère dit dans l'*Iliade* : « Pandaros tira du fourreau un arc brillant, dépouille d'une chèvre sauvage qu'il avait transpercée comme elle quittait le creux d'un rocher. Elle était tombée sur la pierre. Ses cornes étaient hautes, un ouvrier habile les polit, les rapprocha l'une de l'autre et les souda par une monture d'or. »

L'éternel tireur d'arc...
D'après la statue de MARQUESTE (*Musée du Luxembourg*).

Les Crétois, les Parthes, les Perses et les Scythes furent les archers les plus renommés de l'antiquité.

Qui ne se souvient de l'histoire de l'archer d'Amphipolis, Aster, qui, mécontent de Philippe, roi de Macédoine, se réfugia dans la ville de Méthone, que ce prince assiégeait, et lui décocha une flèche sur laquelle il avait gravé cette inscription : « A l'œil droit de Philippe. » La flèche ne manqua point son but.

Danse de nymphes.

D'après Angelica KAUFFMANN (*Bibliothèque nationale*).

L'empereur Domitien était d'une telle habileté dans le tir à l'arc, qu'il faisait passer ses flèches entre les doigts écartés d'un enfant, sans même les frôler, et Commode transperçait la tête à des autruches qui couraient.

Anne de Comnène raconte que les Croisés se servaient de leurs flèches avec une telle vigueur qu'elles traversaient les armures les plus épaisses et s'enfonçaient presque tout entières dans les murailles. Certaines tribus indiennes de l'Amérique du Sud pratiquent encore le tir de la flèche comme faisaient les Croisés, qui se renversaient sur le dos, appuyaient leur pied sur le milieu de l'arc, amenaient la corde vers eux jusqu'à la hau-

teur de leurs yeux, et tiraient. On se souvient de l'aventure poignante de Guillaume Tell obligé d'abattre d'un coup de flèche une pomme placée sur la tête de son fils !

Walter Scott, dans son roman d'*Ivanhoé*, raconte une très curieuse lutte au tir à l'arc dans la fameuse passe d'armes d'Ashby-la-Zouche. Les flèches de Robin Hood, le héros des ballades anglaises au moyen âge, portaient, dit la légende, à un mille de distance ! Walter Scott s'est souvenu de ce héros dans la passe d'armes d'*Ivanhoé*.

Les plus habiles cependant auraient été les Floridiens, qui traversaient, à de grandes distances, avec leurs flèches, les plus solides cottes de mailles des Espagnols, au moment de la conquête de leur pays. Et, d'ailleurs, leur adresse à manier cette arme était extrême. Un de leurs jeux favoris consistait à lancer en l'air un épi de maïs et à lui enlever toutes ses graines à coups de flèche avant qu'il soit retombé sur le sol.

Les Anglais, dont les ballades et les légendes célèbrent le tir à l'arc, ont eu des tireurs renommés : Richard Cœur de Lion, Henri VII, le prince Arthur et Henri VIII, Édouard VI, Charles Ier, et enfin la reine Victoria qui acquit, dans sa jeunesse, une grande habileté dans ce genre de tir.

Les Hollandais et les Belges montrent une grande passion pour le tir à l'arc.

En France, nous avons quelques sociétés toxophiles. Le 14 juin de l'année dernière, ont eu lieu le grand prix général de l'arc et le premier championnat de France créé par la Compagnie des chevaliers de Fontainebleau pour célébrer le bicentenaire de sa fondation. De sept à onze heures, cinquante-huit compagnies ont été reçues sous l'Arc de triomphe. A une heure, a eu lieu le rassemblement devant la chapelle du Bon-Secours, où la bénédiction a été donnée par le curé de Fontainebleau au nou-

veau drapeau des chevaliers de Fontainebleau, qui remplacera la bannière datant de 1698.

Le noble tir à l'arc, on le voit, n'est pas près de disparaître, et ce jeu des petits est encore sérieusement pratiqué, comme exercice d'adresse, par une élite.

L'arbalète est un perfectionnement de l'arc ; la date de son introduction comme arme de guerre est antérieure à l'arquebuse qui, elle-même, précéda le fusil. En somme, l'arbalète est un fusil à arc. Les compagnies d'archers et d'arbalétriers formèrent autrefois un appoint important dans les armées. Frédéric Dillaye dit que les Kentuckiens sont les plus habiles tireurs à l'arbalète du globe. « En plein jour, dit-il, à une distance de cinquante pas environ, ils fichent en terre un large bouclier au centre duquel ils plantent un clou de grosseur convenable.

« Le jeu consiste à enfoncer ce clou à coups de balle. Or, pour exécuter ce tour d'adresse, il faut frapper droit sur la tête. Eh bien ! il n'est pas rare de voir un tireur sur trois réussir à ce jeu.

« En pleine nuit, à une distance à peu près égale à celle que je vous ai indiquée pour le clou, ils placent une chandelle allumée. Il s'agit de moucher la chandelle. Les jeunes Kentuckiens arrivent à une si grande habileté dans ce jeu, qu'ils mouchent souvent la chandelle sans l'éteindre. » « J'en ai vu un, dit le naturaliste Audubon, qui était particulièrement habile : sur six coups il mouchait trois fois la chandelle, et du reste, ou bien il l'éteignait, ou bien il la coupait immédiatement au-dessous de la flamme. »

Passons maintenant à un jeu où s'exerce davantage l'équilibre que l'adresse proprement dite.

Dans le Midi de la France, entre l'embouchure de l'Adour et de la Gironde, s'étalent de grandes plaines sablonneuses entre-

coupées par des marais. Là, les bergers gardent leurs troupeaux montés sur des échasses. Dominant ainsi l'étendue, ils les surveillent mieux et évitent en même temps le contact du sable brûlant en été et les flaques d'eau en hiver.

Et ces hommes, perchés comme de gigantesques échassiers, vont et viennent, courent avec une grande vitesse, sautent, dansent même. Des heures entières aussi, ils demeurent immobiles, appuyés sur une haute perche, et c'est un curieux spectacle de les voir se profiler tout grêles dans l'espace.

Les enfants devaient imiter les bergers des landes, et les échasses sont devenues un jeu à la ville comme aux champs.

Le Colin-Maillard.

D'après Angelica KAUFFMANN (*Bibliothèque nationale*).

Petits joueurs de boules.
D'après Cochin (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE VII

Le mail. — Le croquet. — Le cricket. — Le lawn-tennis. — Les grosses boules. — Le cochonnet. — Les quilles. — Le siam. — Le tonneau. — Le loto. — La mourre. — Les dames. — Les dominos.

Plus loin, un bois roulant de la main qui le guide
S'élance, cherche, atteint, dans sa course rapide,
Ces cônes alignés qu'il renverse en son cours,
Et qui toujours tombant se redressent toujours.
(Delille.)

Le jeu du mail remonterait au XVIe siècle. A cette époque, il portait en France le nom de *paille-maille*, et en Italie, où il était surtout en faveur, à Florence, il s'appelait *pala maglio*. Sa vogue en France fut considérable. La plupart des villes avaient ordinairement, sur les remparts, un emplacement réservé au jeu de mail.

Le nom de mail est resté à nombre de promenades extérieures et d'avenues qui occupent ces emplacements. Nous avons encore à Paris, je crois, la rue du Mail ; dans tous les cas, elle existait il n'y a pas fort longtemps.

Le mail de Saint-Germain passait pour un des plus beaux de France, mais celui d'Utrecht surpassait tous ceux d'Europe. Louis XIV, frappé de sa beauté, défendit qu'on y touchât, craignant de voir le Génie militaire s'en emparer un jour pour l'élargissement des fortifications. Sous le Roi-Soleil, le jeu du mail était la distraction favorite des plus grands seigneurs. Aujourd'hui, le jeu est bien abandonné. Cependant on trouve encore des associations de joueurs assez importantes, notamment dans le Midi, et principalement à Montpellier, où il est toujours fort goûté.

Joueurs de quilles.
D'après une lithographie anonyme (Bibliothèque nationale).

Un des récits des *Mille et une Nuits* témoigne combien ce jeu est estimé par les Orientaux.

Un prince grec, est-il dit, était atteint de la lèpre. Le mal rebelle avait résisté à de nombreux et longs traitements. Le médecin ordinaire du prince, après s'être creusé la tête, imagina tout à coup un remède qui n'avait jamais été appliqué et qui lui paraissait héroïque. Il fut tout au moins bizarre. En effet, il introduisit quelques médicaments secrets dans le manche d'un mail, dont l'intérieur avait été creusé au préalable, et dans la boule qui l'accompagnait, préparée de la même façon. Le lendemain, muni de ces deux instruments, il les remit au roi, le priant de

LE JEU DE LA CROSSE.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

jouer jusqu'au moment où la sueur ruissellerait de son corps. Ce qui fut fait. Le remède fit merveille, dit le conte : le roi à tout jamais fut débarrassé de sa lèpre !

Ce fait démontrerait qu'en dehors de la distraction qu'il procure, le mail eut autrefois du bon, au pays des légendes.

Le choix de la boule est d'une importance capitale dans le mail. On raconte, à ce sujet, l'anecdote suivante. Le fournisseur ordinaire des nombreux joueurs d'Aix, en Provence, expédia un jour une collection de boules parmi lesquelles il s'en trouva une moins pesante que les autres et d'une vilaine couleur. Cependant, en dépit de sa mauvaise mine, un bon joueur, du nom de Bernard, l'acquit, mais à vil prix. Or, il advint que cette boule décriée était excellente et lui faisait gagner toutes les parties qu'il engageait. La boule devint célèbre, autant que le joueur, on la surnomma « la Bernarde ». Elle est restée dans les traditions populaires et dans les fastes méridionaux du jeu de boule. On dit que le président de Lamanon, qui la posséda plus tard, en refusa cent pistoles ! Louis Brun, qui fut un des plus habiles joueurs de mail de Provence, faisait dans un jeu uni, sans vent et sans descente, jusqu'à quatre cent cinq pas de longueur. Il tenta une expérience avec « la Bernarde » en jouant, à diverses reprises, avec six autres boules de

tagne qui, d'instinct, confectionnent des arcs et des flèches avec des tiges souples?

Savent-ils, ceux-là, que ce fut une arme redoutable qui décida du sort de bien des batailles? Ils ignorent que les Indiens et les nègres en sont pourvus aujourd'hui encore, ils ignorent aussi que le noble jeu de l'arc est toujours en honneur parmi nous et que des sociétés sérieuses se livrent spécialement à cet exercice, rivalisant entre elles de force et d'adresse. L'arc a, dit-on, une origine asiatique, il fut en usage chez les Grecs. Homère dit dans l'*Iliade* : « Pandaros tira du fourreau un arc brillant, dépouille d'une chèvre sauvage qu'il avait transpercée comme elle quittait le creux d'un rocher. Elle était tombée sur la pierre. Ses cornes étaient hautes, un ouvrier habile les polit, les rapprocha l'une de l'autre et les souda par une monture d'or. »

L'éternel tireur d'arc...
D'après la statue de MARQUESTE (*Musée du Luxembourg*).

Les Crétois, les Parthes, les Perses et les Scythes furent les archers les plus renommés de l'antiquité.

Qui ne se souvient de l'histoire de l'archer d'Amphipolis, Aster, qui, mécontent de Philippe, roi de Macédoine, se réfugia dans la ville de Méthone, que ce prince assiégeait, et lui décocha une flèche sur laquelle il avait gravé cette inscription : « A l'œil droit de Philippe. » La flèche ne manqua point son but.

Danse de nymphes.

D'après Angelica KAUFFMANN (*Bibliothèque nationale*).

L'empereur Domitien était d'une telle habileté dans le tir à l'arc, qu'il faisait passer ses flèches entre les doigts écartés d'un enfant, sans même les frôler, et Commode transperçait la tête à des autruches qui couraient.

Anne de Comnène raconte que les Croisés se servaient de leurs flèches avec une telle vigueur qu'elles traversaient les armures les plus épaisses et s'enfonçaient presque tout entières dans les murailles. Certaines tribus indiennes de l'Amérique du Sud pratiquent encore le tir de la flèche comme faisaient les Croisés, qui se renversaient sur le dos, appuyaient leur pied sur le milieu de l'arc, amenaient la corde vers eux jusqu'à la hau-

teur de leurs yeux, et tiraient. On se souvient de l'aventure poignante de Guillaume Tell obligé d'abattre d'un coup de flèche une pomme placée sur la tête de son fils !

Walter Scott, dans son roman d'*Ivanhoë*, raconte une très curieuse lutte au tir à l'arc dans la fameuse passe d'armes d'Ashby-la-Zouche. Les flèches de Robin Hood, le héros des ballades anglaises au moyen âge, portaient, dit la légende, à un mille de distance ! Walter Scott s'est souvenu de ce héros dans la passe d'armes d'*Ivanhoë*.

Les plus habiles cependant auraient été les Floridiens, qui traversaient, à de grandes distances, avec leurs flèches, les plus solides cottes de mailles des Espagnols, au moment de la conquête de leur pays. Et, d'ailleurs, leur adresse à manier cette arme était extrême. Un de leurs jeux favoris consistait à lancer en l'air un épi de maïs et à lui enlever toutes ses graines à coups de flèche avant qu'il soit retombé sur le sol.

Les Anglais, dont les ballades et les légendes célèbrent le tir à l'arc, ont eu des tireurs renommés : Richard Cœur de Lion, Henri VII, le prince Arthur et Henri VIII, Édouard VI, Charles Ier, et enfin la reine Victoria qui acquit, dans sa jeunesse, une grande habileté dans ce genre de tir.

Les Hollandais et les Belges montrent une grande passion pour le tir à l'arc.

En France, nous avons quelques sociétés toxophiles. Le 14 juin de l'année dernière, ont eu lieu le grand prix général de l'arc et le premier championnat de France créé par la Compagnie des chevaliers de Fontainebleau pour célébrer le bicentenaire de sa fondation. De sept à onze heures, cinquante-huit compagnies ont été reçues sous l'Arc de triomphe. A une heure, a eu lieu le rassemblement devant la chapelle du Bon-Secours, où la bénédiction a été donnée par le curé de Fontainebleau au nou-

veau drapeau des chevaliers de Fontainebleau, qui remplacera la bannière datant de 1698.

Le noble tir à l'arc, on le voit, n'est pas près de disparaître, et ce jeu des petits est encore sérieusement pratiqué, comme exercice d'adresse, par une élite.

L'arbalète est un perfectionnement de l'arc ; la date de son introduction comme arme de guerre est antérieure à l'arquebuse qui, elle-même, précéda le fusil. En somme, l'arbalète est un fusil à arc. Les compagnies d'archers et d'arbalétriers formèrent autrefois un appoint important dans les armées. Frédéric Dillaye dit que les Kentuckiens sont les plus habiles tireurs à l'arbalète du globe. « En plein jour, dit-il, à une distance de cinquante pas environ, ils fichent en terre un large bouclier au centre duquel ils plantent un clou de grosseur convenable.

« Le jeu consiste à enfoncer ce clou à coups de balle. Or, pour exécuter ce tour d'adresse, il faut frapper droit sur la tête. Eh bien ! il n'est pas rare de voir un tireur sur trois réussir à ce jeu.

« En pleine nuit, à une distance à peu près égale à celle que je vous ai indiquée pour le clou, ils placent une chandelle allumée. Il s'agit de moucher la chandelle. Les jeunes Kentuckiens arrivent à une si grande habileté dans ce jeu, qu'ils mouchent souvent la chandelle sans l'éteindre. » « J'en ai vu un, dit le naturaliste Audubon, qui était particulièrement habile : sur six coups il mouchait trois fois la chandelle, et du reste, ou bien il l'éteignait, ou bien il la coupait immédiatement au-dessous de la flamme. »

Passons maintenant à un jeu où s'exerce davantage l'équilibre que l'adresse proprement dite.

Dans le Midi de la France, entre l'embouchure de l'Adour et de la Gironde, s'étalent de grandes plaines sablonneuses entre-

coupées par des marais. Là, les bergers gardent leurs troupeaux montés sur des échasses. Dominant ainsi l'étendue, ils les surveillent mieux et évitent en même temps le contact du sable brûlant en été et les flaques d'eau en hiver.

Et ces hommes, perchés comme de gigantesques échassiers, vont et viennent, courent avec une grande vitesse, sautent, dansent même. Des heures entières aussi, ils demeurent immobiles, appuyés sur une haute perche, et c'est un curieux spectacle de les voir se profiler tout grêles dans l'espace.

Les enfants devaient imiter les bergers des landes, et les échasses sont devenues un jeu à la ville comme aux champs.

Le Colin-Maillard.

D'après Angelica KAUFFMANN (*Bibliothèque nationale*).

Petits joueurs de boules.
D'après Cochin (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE VII

Le mail. — Le croquet. — Le cricket. — Le lawn-tennis. — Les grosses boules. — Le cochonnet. — Les quilles. — Le siam. — Le tonneau. — Le loto. — La mourre. — Les dames. — Les dominos.

Plus loin, un bois roulant de la main qui le guide
S'élance, cherche, atteint, dans sa course rapide,
Ces cônes alignés qu'il renverse en son cours,
Et qui toujours tombant se redressent toujours.
(Delille.)

Le jeu du mail remonterait au XVIe siècle. A cette époque, il portait en France le nom de *paille-maille*, et en Italie, où il était surtout en faveur, à Florence, il s'appelait *pala maglio*. Sa vogue en France fut considérable. La plupart des villes avaient ordinairement, sur les remparts, un emplacement réservé au jeu de mail.

Le nom de mail est resté à nombre de promenades extérieures et d'avenues qui occupent ces emplacements. Nous avons encore à Paris, je crois, la rue du Mail ; dans tous les cas, elle existait il n'y a pas fort longtemps.

Le mail de Saint-Germain passait pour un des plus beaux de France, mais celui d'Utrecht surpassait tous ceux d'Europe. Louis XIV, frappé de sa beauté, défendit qu'on y touchât, craignant de voir le Génie militaire s'en emparer un jour pour l'élargissement des fortifications. Sous le Roi-Soleil, le jeu du mail était la distraction favorite des plus grands seigneurs. Aujourd'hui, le jeu est bien abandonné. Cependant on trouve encore des associations de joueurs assez importantes, notamment dans le Midi, et principalement à Montpellier, où il est toujours fort goûté.

Joueurs de quilles.
D'après une lithographie anonyme (Bibliothèque nationale).

Un des récits des *Mille et une Nuits* témoigne combien ce jeu est estimé par les Orientaux.

Un prince grec, est-il dit, était atteint de la lèpre. Le mal rebelle avait résisté à de nombreux et longs traitements. Le médecin ordinaire du prince, après s'être creusé la tête, imagina tout à coup un remède qui n'avait jamais été appliqué et qui lui paraissait héroïque. Il fut tout au moins bizarre. En effet, il introduisit quelques médicaments secrets dans le manche d'un mail, dont l'intérieur avait été creusé au préalable, et dans la boule qui l'accompagnait, préparée de la même façon. Le lendemain, muni de ces deux instruments, il les remit au roi, le priant de

LE JEU DE LA CROSSE

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

jouer jusqu'au moment où la sueur ruissellerait de son corps. Ce qui fut fait. Le remède fit merveille, dit le conte : le roi à tout jamais fut débarrassé de sa lèpre !

Ce fait démontrerait qu'en dehors de la distraction qu'il procure, le mail eut autrefois du bon, au pays des légendes.

Le choix de la boule est d'une importance capitale dans le mail. On raconte, à ce sujet, l'anecdote suivante. Le fournisseur ordinaire des nombreux joueurs d'Aix, en Provence, expédia un jour une collection de boules parmi lesquelles il s'en trouva une moins pesante que les autres et d'une vilaine couleur. Cependant, en dépit de sa mauvaise mine, un bon joueur, du nom de Bernard, l'acquit, mais à vil prix. Or, il advint que cette boule décriée était excellente et lui faisait gagner toutes les parties qu'il engageait. La boule devint célèbre, autant que le joueur, on la surnomma « la Bernarde ». Elle est restée dans les traditions populaires et dans les fastes méridionaux du jeu de boule. On dit que le président de Lamanon, qui la posséda plus tard, en refusa cent pistoles ! Louis Brun, qui fut un des plus habiles joueurs de mail de Provence, faisait dans un jeu uni, sans vent et sans descente, jusqu'à quatre cent cinq pas de longueur. Il tenta une expérience avec « la Bernarde » en jouant, à diverses reprises, avec six autres boules de

même poids et de même grosseur. Avec « la Bernarde », son coup était si égal, que les autres boules étaient presque toutes ensemble à un pied ou deux de distance, tandis qu'elle allait toujours cinquante pas plus loin. On se perdit en conjectures au sujet de cette boule et on en conclut enfin que son excellence provenait de l'homogénéité complète de sa pesanteur de la superficie au centre, condition fort rare, même dans une boule de buis.

Dans le jeu de mail, on chasse une boule devant soi, en la frappant avec un maillet, lui imprimant une direction voulue. On conçoit qu'on ne peut se livrer partout à un pareil exercice et que des emplacements spéciaux aient été indispensables.

Le jeu de crocket ou de croquet offre une grande analogie avec le mail, mais les règles qui le gouvernent en font un jeu distinct. Au demeurant, c'est l'ancien mail qui, modifié, nous est revenu d'Angleterre. Comme dans le mail, on se sert de boules de bois et de maillets ; mais, au lieu des pierres qui sont le but

Joueurs de quilles.

D'après une gravure anonyme (Bibliothèque nationale).

LE JEU DE QUILLES.

D'après GRAVELOT (*Bibliothèque nationale*).

dans le premier jeu, sous le nom de pierres de touche, on emploie des arches de fer sous lesquelles les boules doivent passer, des piquets en bois qui servent à indiquer le point de départ et le point d'arrivée, des étiquettes, un marteau, un furet et une règle. Les instruments de chaque joueur se distinguent par une couleur différente.

Les joueurs dépassent rarement le nombre de huit dans les parties de croquet ; d'ailleurs, les boîtes les plus grandes qui renferment les instruments destinés à ce jeu sont faites pour ce nombre de joueurs.

Le cadre de notre étude ne pouvant comprendre les règles des jeux parfois compliquées et pour lesquelles il est aisé de se procurer un manuel spécial, nous nous bornerons à quelques généralités. Nous dirons qu'il est indispensable que le joueur étudie ses attitudes, car le croquet est un jeu de bonne compagnie qu'on pratique généralement devant des spectateurs. On doit frapper les coups sans s'attarder, avec souplesse et avec grâce. Et je songe aux Grecs, pour lesquels tout mouvement était marqué par un rythme, et pour lesquels aussi toute gymnastique avait une signification mimique.

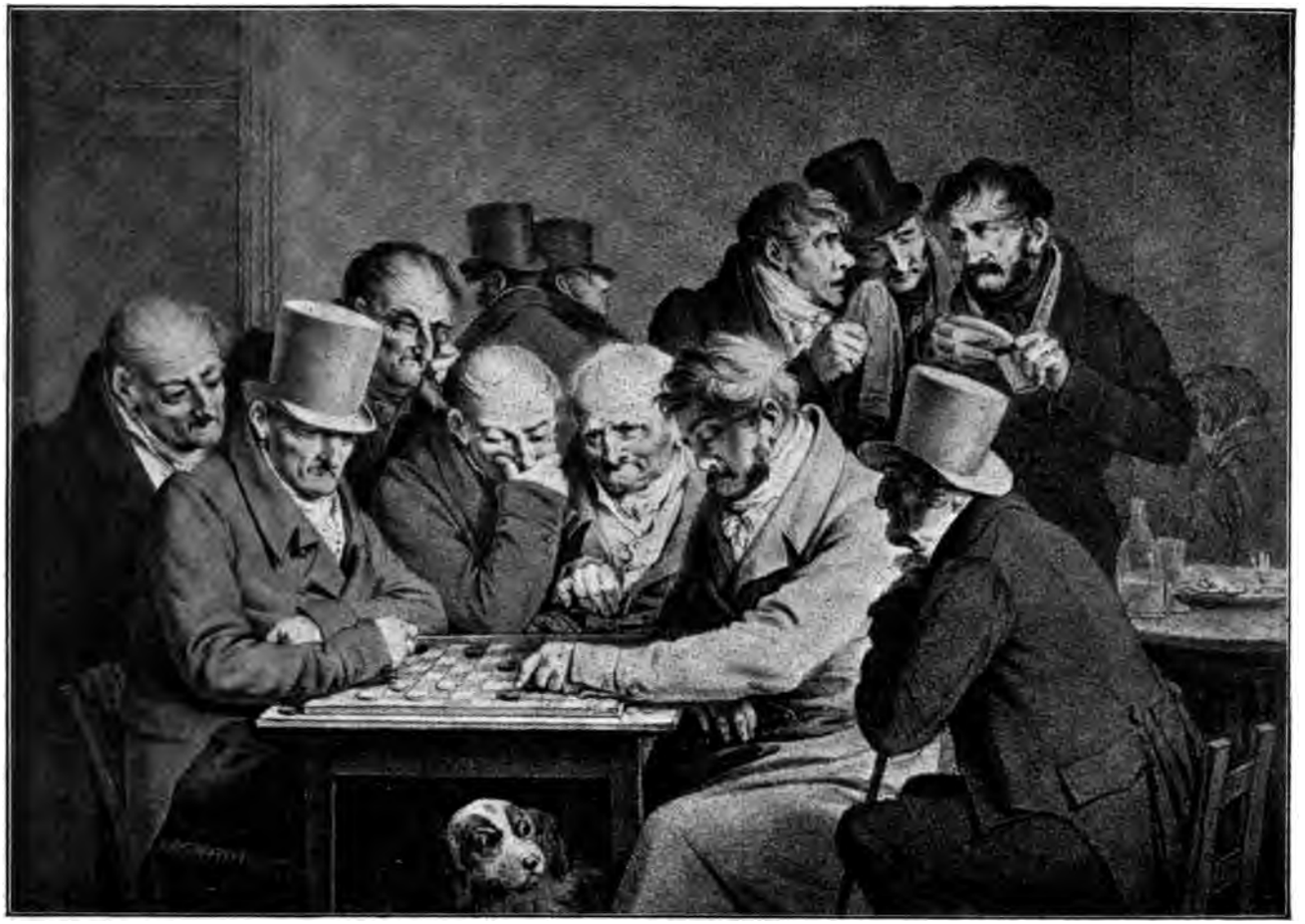
Le jeu de cricket, qui participe à la fois du jeu de paume et du mail, est un des grands jeux nationaux d'Angleterre. Des

savants se sont livrés à de laborieuses recherches sur ses origines ; on a beaucoup écrit et discuté sur ce sujet sans jamais le résoudre. D'aucuns ont fait remarquer que le cricket offrait certains rapports avec l'*épiscyre* des Grecs, la *sphéromachie* des Romains, avec un jeu spécial des Indiens Choctavos, avec le tchoëkah des Patagons. Ils disent que, dans la stratégie de tous ces jeux, la balle doit atteindre et franchir des buts déterminés, et que l'effort des joueurs consiste surtout à attaquer et à défendre la démarcation qui les sépare. Cette démarcation est représentée soit par des lignes tracées sur le sol, soit par des piquets enfoncés en terre. Il ne s'ensuit pas, à nos yeux, qu'on puisse se baser sur un rapprochement de conditions fortuites pour faire remonter l'origine du cricket aux Hellènes. La plupart des savantes dissertations de spécialistes anglais ont été plus modestes : elles ne font pas remonter leurs investigations sur ce jeu au delà du XIIIe siècle.

Frédéric Dillaye raconte que certaines peuplades d'Amérique : les Choctavos, les Chikasavos, les Criks, les Cherokis et autres, apportent un grand cérémonial à des parties de jeu analogues au cricket. Elles sont engagées, d'ordinaire, après un défi porté par deux joueurs des plus habiles. Ces parties, appelant un grand concours de peuple, se transforment en véritables réjouissances publiques. « Dans le Sud de l'Amérique, dit-il, en Patagonie, ce jeu se retrouve, avec quelques modifications, sous le nom de tchoëkah ».

Voici, d'ailleurs, ce que raconte M. A. Guinnard, qui fut captif durant trois années chez les Patagons :

« Dans le jeu du tchoëkah, chaque homme, armé d'une canne recourbée à l'une des extrémités, le corps entièrement bigarré de couleurs, les cheveux relevés et fixés par un lambeau d'étoffe, cherche pour adversaire un de ses congénères disposé



Les dames.

D'après une lithographie de Boilly (*Bibliothèque nationale*).

à exposer un enjeu équivalant au sien : un parti dépose sa mise d'un côté, et l'autre à l'opposé. La longueur de l'emplacement est calculée selon le nombre des joueurs qui prennent place, par couple de partenaires, vis-à-vis l'un de l'autre. Une petite boule de bois est placée entre les deux, formant le centre de la ligne. Ceux-ci croisent leurs cannes, la partie courbe reposant sur le sol, de manière qu'en les tirant fortement à eux ils font rebondir la boule prise entre les parties recourbées. Une fois lancée, c'est à qui la rattrapera au vol, soit pour lui donner un nouvel élan avec la canne dont ils se servent comme d'une raquette, soit pour la détourner et lui faire prendre une route opposée à celle que cherche à lui donner le parti contraire. Si celui qui, dans l'intérêt des siens, doit la faire aller à droite, la fait aller à gauche, il est immédiatement forcé de se tirer les cheveux avec le premier venu de ceux auxquels il a fait tort.

« Rarement ces divertissements se passent sans jambes ou bras cassés, ou même têtes grièvement lésées. Je ne tiens pas compte des coups de fouet que les juges du camp déchargent du haut de leurs chevaux sur les combattants fatigués, pour leur rendre force et vigueur. »

Nous avons dit que le jeu de cricket était un des jeux nationaux d'Angleterre. Là aussi, les championnats appellent un concours de peuple qu'ils passionnent. Les joueurs revêtent pour la circonstance un costume spécial ; ils sont coiffés d'une casquette légère garnie d'une large visière de cuir destinée à protéger le visage contre les coups de balle ; comme chaussures, ils portent des brodequins en toile bordée de cuir, et trois pointes d'acier à la semelle les empêchent de glisser.

On compte un nombre considérable de clubs de cricketers ; parmi les plus renommés, nous citerons : les *Lord's cricket-*

ground, la *Kenning ton oval*, à Warrick, les *Knickers-bockers* et la Société des étudiants à Oxford et à Cambridge.

Les spectateurs des matchs suivent avec intérêt les péripéties du jeu, des paris s'ouvrent pour tel ou tel camp, on y joue comme aux courses de chevaux.

Nous avons eu autrefois, à Paris, le Cricket-Club, que présidait le duc de Morny. Il organisa plusieurs « matchs » au Bois de Boulogne, mais il ne nous paraît pas que ce jeu excellent, développant au dernier point l'agilité et l'adresse, se soit vraiment acclimaté en France, ce qui est regrettable.

Jusqu'ici, dans les jeux de balle dont nous nous sommes occupés, la partie a cessé quand la balle a atteint un but déterminé, ou franchi une démarcation quelconque. Dans le lawn-tennis, ou paume sur la pelouse, le jeu prend fin quand la balle tombe à terre. Le tennis est une habile transformation de notre ancien jeu de longue paume, exécutée et mise en lumière, vers 1874, par le major Wingfield. Et, d'ailleurs, sur son brevet, il n'en faisait point mystère, disant : jeu nouveau et portatif pour pratiquer l'ancien jeu de paume.

Il est évident qu'on pourrait, à la rigueur, faire remonter ce dérivé des jeux de balle à la Nausicaa aux bras blancs de l'Odyssée.

Le major Wingfield passe pour avoir créé le lawn-tennis ; cependant il est démontré que cette transformation de la longue paume existait depuis longtemps déjà. Un auteur anglais parle d'une représentation du jeu de paume donnée devant les fenêtres de la reine Élisabeth, sur un terrain partagé en deux parties égales par une ligne transversale. D'autre part, un numéro du *Sporting Magazine* de 1793 signale le field-tennis qui faisait avec avantage concurrence au cricket.

L'adaptation nouvelle du jeu de longue paume du major Wing-

field fut accueillie par un énorme succès, et bientôt il n'y eut plus de maison de campagne, de villa, de château, qui n'établît sur la pelouse un emplacement pour le lawn-tennis. Des sociétés innombrables se formèrent ; chacune voulut élaborer des règles nouvelles, on discuta, tout comme une grave question d'État, et ce fut une confusion extrême dans laquelle on ne pouvait se reconnaître, une obscurité complète. Enfin le *All England Croquet Club* nomma une commission qui fut chargée d'élaborer des règles précises ; et dès lors les véritables principes du jeu furent établis et des championnats qu'ils gouvernèrent eurent lieu. Cependant, de légères modifications, qui motivèrent des controverses passionnées, furent apportées par la suite aux règles premières, mais elles n'en entamèrent point les grandes lignes.

Le jeu des sages.
D'après une estampe anonyme (Bibliothèque nationale).

Telles sont, brièvement résumées, les origines du lawn-tennis. Nous ne dirons pas sa popularité croissante, les innombrables tournois qui se sont produits, les discussions passionnées, les modifications successives dans les tactiques des joueurs, les qualités brillantes et le côté distinctif des grands champions ; il nous suffira de dire que jamais aucun jeu ne fut l'objet de plus d'enthousiasme et de plus de controverses.

Cette passion pour le tennis gagna un peu la France, mais

Le jeu de courte boule.
D'après Van Ostade (*Bibliothèque nationale*).

nous n'avons point égalé l'ardeur de nos voisins. Pourtant, les tennis-clubs sont nombreux à Paris et dans la plupart de nos grandes villes, et nous avons eu des championnats internationaux. On doit au Racing-Club de France l'organisation de plusieurs d'entre eux. Nos sociétés de tennis les plus importantes sont celles de l'île de Puteaux, du boulevard Lannes, de Boulogne-sur-Mer, de Dieppe, de Saint-Servan, d'Étretat et de Biarritz.

Voici quelques années à peine que les championnats interscolaires ont été créés, et les concours ont donné les plus brillants résultats. Tour à tour y ont pris part : l'Association athlétique de l'école Monge, l'Association athlétique alsacienne, la Société des exercices physiques du lycée Condorcet, celle de Janson-de-

Sailly, des lycées Buffon, Chaptal, Carnot, Louis-le-Grand, Michelet et Lakanal.

Des championnats ont réuni les principaux établissements scolaires de Paris ; en 1896, quatorze joueurs les représentaient.

« Les règles du tennis », disent MM. de Nanteuil, de Saint-Clair et Delahaye, dans un très important ouvrage publié sur la paume et le lawn-tennis par MM. Hachette et Cie, « ont subi les mêmes changements en France qu'en Angleterre. Nous avons suivi pas à pas toutes les modifications que les comités anglais ont cru devoir apporter à cette réglementation au fur et à mesure que l'expérience les dictait. Les premières règles publiées et commentées en français parurent, je crois, je ne puis rien affirmer, dans un petit volume intitulé *Jeux et Exercices en plein air*, publié en 1887 chez Arnould. Dans ces règles, qui n'étaient qu'une traduction des règles anglaises, on trouve pour la première fois les mots *cours*, pour désigner l'emplacement sur lequel le tennis se joue ; *servant*, celui qui donne le service ; *lanceur*, celui qui le reçoit, termes généralement adoptés aujourd'hui. Ces règles régirent tous les championnats et les parties de tennis de nos clubs français jusqu'en 1891. En novembre 1890, le comité de l'Union nomma une commission de tennis à seule fin de revoir et de reviser ces

Joueurs de quilles.
D'après une lithographie de BAPTISTE.

règles et de réglementer les championnats qu'elle devait organiser plus tard. »

... Dans les banlieues, dans les fossés des remparts, dans quelque allée solitaire, le long d'un mur, dans un chemin abandonné, le dimanche, se rassemblent les joueurs de boules.

On parle peu du jeu de boules, il paraît oublié, et pourtant sans bruit, loin des foules, les amateurs toujours passionnés lui consacrent leurs loisirs. Ce sont d'anciens soldats, des ouvriers, de petits propriétaires. Souvent leur nombre est fort restreint et dans ce cas chacun joue pour son propre compte. Mais, si la société est nombreuse, il se forme deux camps composés d'un nombre égal de joueurs munis généralement chacun de leur boule.

L'allée abandonnée, le chemin solitaire, l'emplacement choisi enfin pour le jeu est coupé par un petit fossé, le *noyon*. Près du fossé, un piquet est enfoncé dans le sol qu'il affleure, c'est la marque.

Le premier joueur, désigné par le sort, fait rouler sa boule de façon à l'envoyer au but, ou du moins à en approcher le plus possible. Le second en fait autant, et si sa boule s'est rapprochée davantage du but que celle de son adversaire, il cède la place à ce dernier. Dans le cas contraire, force lui est de jouer sa seconde boule ou de faire jouer un de ses associés.

Le jeu est d'une grande simplicité. Lorsque toutes les boules ont été lancées, on compte autant de points qu'il y a de boules placées plus près du but, soit pour chaque joueur, si le nombre est de deux, soit pour chaque groupe.

Mais, si une boule va tomber dans le noyon, elle est considérée comme *noyée*, c'est-à-dire perdue.

Contrairement au jeu de boules, on joue au cochonnet n'importe où, à la condition toutefois que le terrain soit suffisam-

Le jeu de dominos.

D'après BOILLY (*Bibliothèque nationale*).

ment aplani. Mais ici le but consiste en une boule plus petite que les autres nommée *cochonnet*, qui remplace la marque. Seulement cette marque devient mobile, car souvent il est nécessaire de frapper le cochonnet lui-même pour l'éloigner d'une boule ou le rapprocher d'une autre, suivant le cas.

Le jeu de quilles ne passionna jamais personne ; il n'a pas eu ses enthousiastes comme le tennis, mais il conserve des fidèles.

Peu de jours après la bataille de la Marsaille, on soupait dans la tente du général Catinat. Naturellement, la conversation roulait sur les choses de guerre, et comme on vantait le courage et le sang-froid de certains généraux, un poète, qui assistait au repas, voulant flatter le général, s'écria : « Il en est un dans mon voisinage, ce soir, si maître de lui en toutes circonstances, que, sortant de gagner une bataille, il jouerait le plus tranquillement du monde une partie de quilles ! » Comme toute l'assistance regardait Catinat, le général dit sèchement : « Je l'estimerais davantage, moi, si c'était en venant de la perdre ! »

Le jeu de quilles n'a rien de bien fatigant, d'autant plus que les poids, et par suite la dimension des boules et des quilles, peuvent être en rapport avec la force de ceux qui s'en servent.

On vend journellement, dans les bazars, de tout petits jeux peints de vives couleurs, à l'usage des enfants.

Les quilles sont la distraction favorite des paysans, dans beaucoup de villages ; mais ici les instruments atteignent de fortes proportions, et je me suis demandé souvent, les voyant, tout en sueur, lancer au loin un pareil poids, comment des hommes, qui avaient peiné toute la semaine, se rendaient le jeu fatigant à plaisir.

On peut dire que le jeu de quilles n'est pas de nos jours une distraction recherchée par l'élite. C'est le jeu des enfants et des pauvres gens, des soldats, des ouvriers.

Il n'en fut pas toujours ainsi. On raconte que Boileau, qui, vers le tard, atteint de surdité et d'extinction de voix, s'était réfugié dans une maisonnette tapissée de treilles, dont il était devenu propriétaire à Auteuil, se plaisait beaucoup à jouer aux quilles ; Racine venait souvent le visiter et partageait ce jeu avec l'auteur de l'*Art poétique*.

Joueurs de dames.
D'après John BURNET.

On ne se rend pas bien compte de l'espèce de discrédit qui pèse actuellement sur le jeu de quilles. En somme, c'est un exercice qui développe les forces sans trop de fatigues, si l'on choisit des instruments légers, et qui exige une certaine adresse.

Les Grecs connurent un jeu qui offre quelque analogie avec le jeu de quilles. Au dire de Pollux, il se jouait avec des piquets ; il fallait non seulement les ficher dans la terre humide, mais encore renverser en même temps un de ceux déjà plantés en terre, en le frappant à l'extrémité supérieure.

Ce jeu fut, dans les camps, une distraction des soldats, qui remplaçaient les piquets par leurs javelots.

Les Samoyèdes, d'après le voyageur Nordenskiold, se livrent avec passion à un jeu qui rappelle le jeu des Grecs et offre en

Le jeu de cache-cache mitoulas
d'après Lancret (Bibliothèque Nationale)

Le jeu de l'oye.
D'après CHARDIN (*Bibliothèque nationale*).

même temps une grande ressemblance avec notre jeu de quilles; ce serait même, d'après les vieux manuscrits, le jeu de quilles au bâton qui fut en usage durant les époques mérovingienne et carlovingienne.

En dehors du jeu de quilles ordinaire, on joue aussi les « quilles à la poule ». Dans cette variante, chacun met son enjeu, on tire au sort pour établir les rangs, et les joueurs, l'un après l'autre, lancent leurs boules. Celui qui abat le plus grand nombre de quilles a gagné la partie. Si plusieurs joueurs ont obtenu un résultat égal, ce qui arrive parfois, la poule n'est attribuée à aucun d'eux, les autres mettent un nouvel enjeu et la partie

recommence. Nous avons encore les « quilles sur table ». Celles-ci sont de très petites dimensions et placées sur une table où elles sont retenues à la base par une ficelle. Des trous faits dans la table permettent de réunir toutes les ficelles, et il suffit de les tirer pour faire redresser à la fois toutes les quilles.

La boule est suspendue à un arceau métallique retenu à la table. Les joueurs mettent la boule en branle, lui font décrire un cercle qui va se rétrécissant à mesure que l'impulsion s'affaiblit et elle vient abattre les quilles.

Dans les « quilles des Indes », les quilles sont également placées sur une table, mais une toupie remplace la boule.

Vient enfin le « jeu de Siam » ou jeu de quilles à la siamoise. Ce jeu aurait été introduit en France sous Louis XIV, lorsqu'une ambassade siamoise vint apporter un tribut d'hommages au grand Roi. On observe cependant que, dans les jeux du XVIe siècle cités par Rabelais, on trouve celui de la boule plate qui semble rappeler exactement le disque du Siam.

On se livre à ce jeu dans une salle, dans l'aire d'une grange, dans une allée dont le sol a été aplani et fortement battu. Il est indispensable de bien connaître son terrain, de donner au disque, en le lançant, l'inclinaison nécessaire, de mesurer avec justesse la force de l'impulsion. Ceci est affaire d'habitude surtout. Mais le moindre heurt, la moindre inégalité de terrain peuvent déconcerter les plus habiles joueurs.

Le Siam est le plus agréable des jeux de quilles. Néanmoins il ne se prête point à l'exercice; en ce sens, il est inférieur aux quilles ordinaires. D'autre part, au Siam le hasard sert tout autant les joueurs que leur adresse. Au Siam, la boule est remplacée par un disque de bois dur, dont un tranchant est biseauté de façon qu'il fait plusieurs fois le tour des quilles en formant une sorte de spirale rentrante avant de les atteindre.

Les papas jouant au petit palet.
D'après la « Caricature parisienne » (Bibliothèque nationale).

Nos ancêtres se divertissaient en des amusements simples. Le dimanche, après la semaine de labeur, ils se plaisaient à se réunir et à jouer au tonneau, dans les jardins des cabarets de banlieue. On ouvrait, dans une barrique hors d'usage, des trous du même calibre que celui de la bonde, et, en bras de chemise, en buvant quelque peu, on s'exerçait à envoyer dans les ouvertures des palets, voire même de la monnaie. Aujourd'hui, les joueurs sont en face d'un meuble assez complexe, demandant une adresse plus grande. Ce meuble a des trappes surmontées d'arceaux, un moulinet tournant sur un axe qui s'oppose mécaniquement à l'entrée de tout palet qui ne tombe point à plat sur l'aile visible.

Et en arrière de ce moulinet grimace d'ordinaire une figure : tête de crapaud, tête de lion, chimère quelconque ouvrant sa

gueule vers le joueur. Un système ingénieux fait descendre le palet entré par une ouverture jusqu'à un rebord inférieur où se lit le nombre de points correspondant à chacune des ouvertures.

Des jeux de tonneau sont spécialement construits pour les enfants ; mais, pour eux comme pour les grandes personnes, ce jeu reste un amusement de jardin ou de campagne.

Comme autrefois, les gens du peuple aiment le jeu de tonneau ; tous les marchands de vin de la banlieue de Paris en mettent à la disposition des consommateurs.

Le loto n'offre pas les antiques origines de la plupart des jeux ; il naquit, paraît-il, avec la loterie royale de 1776. Le loto est un bon petit jeu bourgeois, peu passionnant, qui se prête à tous les âges. Tout le monde connaît les vingt-quatre cartons versicolores, avec leurs rangées de compartiments dans lesquels sont inscrits des numéros.

Et c'est toujours et partout les bons petits numéros tirés d'un petit sac, dont l'annonce est suivie de dénominations ou de réflexions d'un esprit discutable, qui font la joie de l'assistance :

Le loto, quoi qu'on en dise,
Sera longtemps en crédit :
C'est l'excuse de la bêtise,
Et le repos des gens d'esprit,

a dit M. de Ségur.

Combien différent de caractère, d'énergie, le jeu de la mourre, tel que je l'ai vu pratiquer au cours de mes voyages en Sardaigne, dans un village perdu sur les flancs du « Gennargentu », le mont d'argent !

Un soir, j'entendis une sourde rumeur, mêlée d'éclats de voix, monter d'une salle basse de l'auberge. Je descendis de ma chambre et regardai curieusement par une porte entre-bâillée :

à travers l'épaisse fumée des calumets, des hommes se tenaient debout autour d'une table. Ils jouaient à la *morra*, jeu en usage chez les Espagnols, qui l'introduisirent, je suppose, en Sardaigne, au temps de leur domination. Les joueurs ne cessaient de taper du poing sur la table, le jeu devenait furieux et les cris de plus en plus stridents.

Le double-six.
D'après une lithographie de GAVARNI.

Scène étrange, même sauvage; ces hommes à l'aspect rude, au front plissé, aux yeux brillants, vêtus de peaux de bêtes, grondaient rauquement, pareils à des fauves, avec des mouvements, des gestes crispés, dans une épaisse fumée où les uns transparaissaient à demi et les autres, à peine visibles, s'agitaient comme des ombres fantastiques.

L'aubergiste intervint et, d'une voix tonnante : « Cessez ! » cria-t-il; puis, s'adressant à moi : « Ne voyez-vous pas briller la lame du couteau qu'ils planteront quelque part dans le corps d'un voisin ou d'un vis-à-vis ?... Si je ne les arrête, le sang coulera. J'ai vu plus d'une fois un poignard clouer une main sur la table. »

Je ne sais si la haute stature du Piémontais leur en imposait, mais le jeu fut abandonné aussitôt, et je n'entendis plus, jusque bien avant dans la nuit, que les sons d'un rythme mélancolique que les joueurs bourdonnaient. C'était le rythme sarde.

Dans la morra, deux joueurs placés en face l'un de l'autre élèvent un poing fermé et le laissent retomber en dépliant un certain nombre de doigts, à leur fantaisie, et en criant un nombre quelconque. Le nombre crié par chacun d'eux doit répondre à la somme de doigts dépliés par l'un et l'autre. Si ce calcul de hasard se trouve juste, si par exemple l'un lâche deux doigts en criant cinq et que l'adversaire en lâche trois, c'est un point de gagné. Les bras se lèvent et retombent ensemble, les deux nombres sont criés en même temps, et cela très vite, en cadence, ce qui rend le jeu fort singulier pour l'étranger qui n'y comprend rien.

Le jeu de la mourre, ou *morra* en italien, demande une grande vivacité et beaucoup de sagacité et de promptitude d'esprit, à cause du double calcul de probabilité auquel il faut se livrer instantanément presque.

Le jeu de la mourre remonte à la plus haute antiquité. Une peinture funéraire représente deux Égyptiens qui s'y livrent. On présume qu'il fut connu également des Grecs, et on en attribue l'invention à la belle Hélène. Elle y jouait, dit-on, avec Pâris, et gagnait souvent.

Il est probable que les Grecs le transmirent aux Romains, chez lesquels il fut d'usage courant. Il est facile de tricher à la mourre ; c'est pourquoi les Romains disaient proverbialement, comme en témoigne Cicéron, d'un homme dont la probité est au-dessus de tout soupçon : « Il est tellement homme de bien, que vous pouvez jouer à la mourre avec lui dans les ténèbres. »

Notre jeu de dames, jeu de combinaison calme, placide et simple, est une distraction de famille dans les veillées d'hiver. Il demande de la part des joueurs la plus grande prudence dans la direction de la marche des pions, qui doivent garder les rangs serrés, tout pion isolé en arrière se trouvant exposé aussitôt. Il demande aussi une attention toujours en éveil de façon à saisir l'occasion d'une prise toutes les fois qu'elle se présente.

Les dominos sont encore un jeu de combinaison, non que ces combinaisons soient savantes et demandent force réflexions, mais leur variété même tient le joueur attentif. Il est de principe, chacun le sait, de placer le plus possible de ses dominos, afin d'obliger l'adversaire à conserver un grand nombre de points. Il est utile de se débarrasser des gros dés et prudent de ne pas laisser fermer le jeu.

Quelle est l'origine du jeu de dominos? On l'ignore. Certains l'ont fait remonter aux Grecs, d'autres ont prétendu qu'il fut inventé par les Hébreux, et d'autres enfin les attribuent aux Chinois. On veut dans tous les cas que le jeu de dominos ait été autrefois un jeu de grand seigneur, *dominus*. On sait que, vers la fin du siècle dernier, fut organisé à Paris le régiment de « Royal Dauphin », composé de jeunes gens. Ce régiment alla aux Tuileries le 21 mars 1791 et, après avoir défilé devant la reine, offrit au dauphin un jeu de dominos qu'avait fait le citoyen Palloy. Palloy, dont le fils servait dans le Royal Dauphin, était l'entrepreneur de la démolition de la Bastille. Le jeu était un véritable chef-d'œuvre, rapportent les gazettes du temps : la boîte était d'une seule pièce, les dés avaient été taillés dans le marbre des chambranles de la cheminée de De Launay, et chacun de ces dés, à son revers, était orné d'une lettre d'or. L'assemblage de ces lettres formait les mots : Vivent le roi, la reine et le dauphin !

Le jeune Palloy remit la boîte au jeune prince en récitant ce quatrain qui était gravé sur le couvercle :

De ces affreux cachots, la terreur des Français,
Vous voyez les débris transformés en hochets ;
Puissent-ils, en servant aux jeux de votre enfance,
Du peuple vous prouver l'amour et la puissance.

On dit que Louis XVI goûta peu ce présent.

Les oublies.

D'après l'album « le Bon Genre » (Bibliothèque nationale).

Les tours de cartes.
D'après CHARDIN (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE VIII

Les échecs. — Les cartes. — Les dés. — Le tric-trac. — Le jacquet. — Le billard

As eschecs jouent li plus saige et li viel.
(*Chanson de Roland.*)

L'ENFANCE n'est plus qu'un souvenir, la jeunesse a disparu, nous sommes arrivés à l'âge grave où la plupart des jeux sont de réflexion et de calcul.

Nous placerons en premier lieu les échecs, le plus savant et le plus noble des jeux de combinaison. Il est évidemment fort connu, mais combien les véritables joueurs d'échecs sont rares !

Nombre de savants se sont beaucoup préoccupés de ce jeu de combinaison. Ils l'ont fait remonter aux âges les plus lointains ; ils ont prétendu, interprétant un passage d'Homère, que les amants de Pénélope jouaient aux échecs devant sa porte ; que n'ont-ils point dit encore?

La version la plus accréditée, inspirée par les traditions arabes, chinoises et persanes, en fait honneur aux Indiens.

Arabes jouant aux échecs.
D'après une photographie.

De l'Inde, vers le IIe siècle de notre ère, le jeu d'échecs aurait passé en Chine avec des missionnaires bouddhistes. Depuis ces temps lointains, son succès ne s'est pas démenti dans le Céleste Empire. L'échiquier y est toujours en grand honneur ; il se différencie du nôtre non seulement par les pièces du jeu, mais encore par la marche même de ses pièces.

Anne Commène, qui écrivait au XIe siècle, prétend que le jeu d'échecs est venu d'Assyrie. Avant Justinien, sous le règne duquel, assurent certains auteurs, il passa de l'Inde en Perse, on n'en trouve vestige nulle part. Quoi qu'il en soit, les Persans et les Arabes ont laissé des traces visibles dans le jeu d'échecs.

Schach est le nom persan du roi. *Schatrak* ou *Schatrengi* signifie le jeu du roi. En grec, c'est *Latrikion*, en latin *Scaccorum ludus*, en italien *scacchi*, en espagnol *axadres* ou *al Xadres*. Le français s'éloigne moins de la prononciation orientale. Le terme « échec et mat » vient du persan *Schach mat*, le roi est pris.

Joueurs de cartes.
D'après un maître flamand (Bibliothèque nationale).

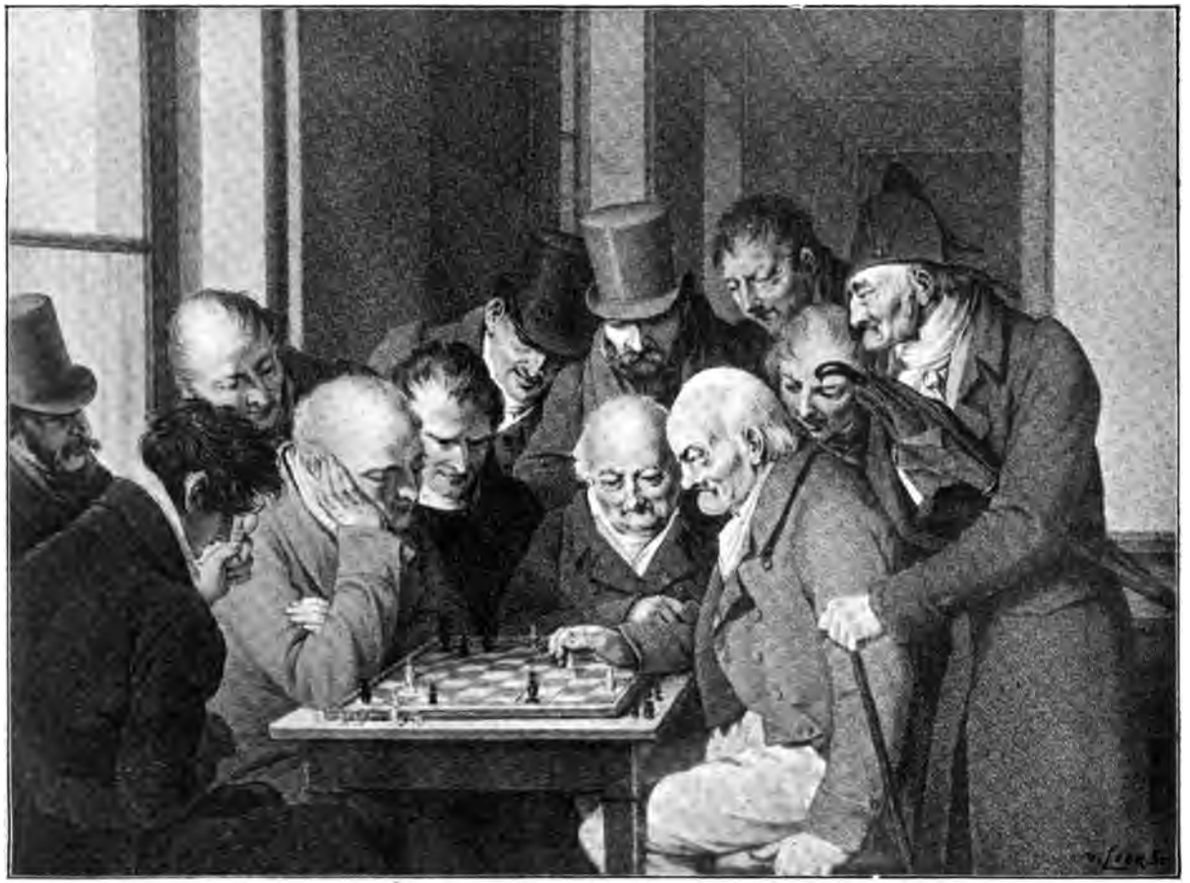
En 1617, don Pietro Carrera, publiant sur le sujet un énorme in-folio, se fit le champion de Palamède. Ruy Lopez de Segura, en Espagne, et Domenico Tarsia, en Italie, ont composé des traités importants sur le même sujet. Philippe Stamma d'Alep dit, dans la préface d'un ouvrage sur les échecs, que, dans sa patrie, on fait choix d'un second pour une partie d'échecs, comme s'il s'agissait d'un duel.

Un savant du nom de Fréret lut à l'Académie, dans une réunion extraordinaire tenue en présence de Louis XIV, une longue dissertation sur l'origine des échecs, pour démontrer la provenance purement indienne de ce jeu. Il en attribuait

Les échecs.
D'après une lithographie de DEVERIA (*Bibliothèque nationale*).

l'invention au brahmane Sissa, ministre du rajah Châch-Bama.

Les légendes indiennes disent, en effet, qu'un roi des Indes, despote et désœuvré, prenait des leçons d'échecs d'un philosophe nommé Sissa. Pour le remercier, le roi le pria de lui adresser une demande, s'engageant par avance à la satisfaire, quelle qu'elle fût. Le philosophe, plus sage que le roi, voulut lui donner une autre leçon et le faire repentir de sa générosité inconsidérée. Il supplia le prince de lui accorder le nombre de grains de blé que produirait le nombre des cases de l'échiquier, en comptant un seul pour la première, deux pour la seconde, quatre pour la troisième, ainsi de suite en doublant jusqu'à la soixante-quatrième case. Le roi, étonné de la modicité apparente de la demande, lui accorda sans examen ce qu'il souhaitait. Les ministres calculèrent longtemps et trouvèrent que



Le jeu des échecs.

D'après Boilly (*Bibliothèque nationale*).

tous les trésors du roi ne suffisaient pas pour produire une somme équivalente à cette quantité de blé.

Le roi, dit la légende, apprit à se tenir en garde contre les demandes des courtisans, et à réfléchir avant de décider. « Pour satisfaire Sissa, dit l'abbé Roman, il eût fallu 16.384 villes, dont chacune eût contenu 1.024 greniers, dans chacun desquels il y eût eu 174.762 mesures, et dans chaque mesure 32.768 grains, ce qui forme un total de 87.076.425.546.692.656 grains. »

Mais voici une autre légende. Un poète persan raconte que, vers le temps du grand Chosroès, un roi de l'Inde avait deux fils. Ce roi mourut et sa veuve, « Paritchera », ou la « beauté angélique », lui succéda sur le trône. L'ambition arma les bras des deux

Joueurs.

D'après une vieille estampe.

frères rivaux, qui livrèrent une bataille dans laquelle l'un deux perdit la vie. Cette mort plongea la reine dans une telle douleur que les sages de la cour, dans le but de la distraire, inventèrent le jeu d'échecs qui représentait exactement l'ordre de bataille du combat où un de ses fils avait succombé.

Vida de Crémone composa un poème latin sur les échecs.

L'abbé Roman publia en 1766, sur les échecs, un poème didactique.

L'abbé Cerutti édifia un monument de quatre cents vers sur les échecs.

Ce fut à Saint-Assise, dans la société de la comtesse de Vérue, de la cour de Turin, que l'abbé Roman fit ce poème des échecs. A ce même Saint-Assise, Marmontel composa ses contes moraux.

Notons encore un poème italien en six chants de Gregorio Ducchi intitulé : *Il Guoco de gli scacchi*, qu'il composa, dit-il, un peu dans le même esprit qui avait présidé à l'invention de ce jeu par Xerxès !...

Guerre non mai più udite, illustri amori
Canto, alti sdegni e gloriose imprese
Di due potenti re di sciti e mori
I quali alto dsio punse ed accese.

C'est ainsi que débute le poème où le jeu des échecs en lui-même occupe une bien petite place.

Philidor et Légal ont été les joueurs d'échecs les plus célèbres ; ils n'ont point rencontré de rivaux. Le premier a composé l'analyse du jeu d'échecs, imprimée à Londres en 1777. Fait qui semble invraisemblable et qui est pourtant bien authentique : Philidor conduisait à la fois, sans voir l'échiquier, deux parties d'échecs, et les gagnait contre de bons joueurs. Un jour, il démêla une fausse marche qu'on avait glissée à dessein dans la foule des coups, pour mettre à l'épreuve son étonnante sagacité.

Le café de la Régence était le rendez-vous des plus forts joueurs. La Révolution les dispersa et la bouillotte remplaça les échecs dans les salons et un peu partout. Depuis, le café de la Régence a revu les amateurs d'échecs se défier encore autour du buste de Philidor.

Jean-Jacques Rousseau se passionna pour les échecs ; il en étudia avec attention les règles en des traités et cependant ne parvint jamais à être un joueur passable. Il écrivait à ce sujet : « Il y avait un Génevois nommé M. Bagneret, lequel avoit été employé sous Pierre le Grand à la cour de Russie, un des plus vilains hommes et des plus grands fous que j'aie jamais vus ; toujours plein de projets aussi fous que lui, qui faisoit tomber les millions comme la pluie, et à qui les zéros ne coûtoient rien. Cet homme, étant venu à Chambéry pour quelque procès au Sénat, s'empara de maman comme de raison, et pour ses trésors de zéro qu'il lui prodiguoit généreusement, lui tiroit ses pauvres écus pièce à pièce. Je ne l'aimois point, il le voyoit ; avec moi, cela n'est pas difficile : il n'y avait sorte de basserie qu'il n'employât pour me cajoler. Il s'avisa de me proposer d'apprendre les échecs qu'il jouoit un peu ; j'essayai presque malgré moi, et après avoir tant bien que mal appris la marche, mon progrès fut si rapide, qu'avant la fin de la première séance je lui donnai la tour qu'il m'avoit donnée en commençant. Il ne m'en fallut pas davantage : me voilà forcené des échecs ; j'achète un échiquier ; j'achète le calabrois ; je m'enferme dans ma chambre, j'y passe les jours et les nuits à vouloir apprendre par cœur toutes les parties, à les fourrer dans ma tête bon gré mal gré, à jouer seul sans relâche et sans fin. Après deux ou trois mois de ce beau travail et d'efforts inimaginables, je vais au café, maigre, jaune et hébété. Je m'essaye, je rejoue avec M. Bagneret : il me bat une fois, deux fois, vingt fois ; tant de combinaisons s'étoient

brouillées dans ma tête; et mon imagination s'étoit si bien amortie, que je ne voyais plus qu'un nuage devant moi. Toutes les fois qu'avec le livre de Philidor ou celui de Stamma j'ai voulu m'exercer à étudier des parties, la même chose m'est arrivée; et après m'être épuisé de fatigue, je me suis trouvé plus foible qu'auparavant : du reste, que j'aie abandonné les échecs, ou qu'en jouant je me sois remis en haleine, je n'ai jamais avancé d'un cran depuis cette première séance, et je me suis toujours retrouvé au même point où j'étois en la finissant. Je m'exercerois des milliers de siècles, que je finirois par pouvoir donner la tour à Bagneret et rien de plus. »

La nuit d'un joueur.
D'après Hippolyte BELLANGÉ (*Bibliothèque nationale*).

Charlemagne se délassait, par ce simulacre de la guerre, de combats plus meurtriers; longtemps son échiquier fut conservé au trésor de Saint-Denis. Dans cet échiquier, les Fous étaient représentés par deux archers prêts à lancer la flèche.

François Ier, durant sa captivité en Espagne, charmait ses ennuis en jouant aux échecs. Louis XV aimait beaucoup le jeu des échecs, dans sa jeunesse.

Charles XII, défait à Pultava par Pierre le Grand, aimait beaucoup les échecs. Il y jouait souvent à Bender et perdait presque toujours, pour trop exposer le roi !...

Quinte et quatorze...
d'après le tableau de Mme. Delacroix Garnier

Voltaire était de première force aux échecs.

Frédéric Dillaye raconte qu'entre Brunswick et Halberstadt il existe un village où, depuis un temps immémorial, et sans qu'on en puisse donner la raison, les plus simples paysans sont de consommés joueurs d'échecs. Ce village se nomme Strœpke ou Strobeck.

Dans ses recherches historiques sur le jeu d'échecs, l'abbé Roman rapporte qu'en 1770 un certain baron hongrois, M. de Kempell, parcourut les capitales d'Europe montrant un automate jouant aux échecs : « Cet automate, dit-il, représentoit un homme de grandeur naturelle, habillé à la turque, assis devant une table d'environ trois pieds et demi de longueur, sur deux

Joueurs de cartes.
D'après David Teniers (*Bibliothèque nationale*).

pieds et demi de largeur, et sur laquelle étoit l'échiquier ; la table et la figure étoient remplies de rouages, de ressorts et de leviers ; l'auteur ne faisoit aucune difficulté de laisser voir l'intérieur de sa machine, surtout après qu'on l'eût soupçonné d'y tenir un enfant caché. Cette imputation n'avoit pas le moindre fondement, et l'automate faisoit avec précision les mouvements variés et compliqués du bras ; il levoit le bras, l'avançoit vers la partie de l'échiquier où étoit la pièce qu'il devoit jouer, et ensuite, par un mouvement de poignet, ramenoit la main au-dessus de la pièce, ouvroit la main, la refermoit sur la pièce pour s'en saisir, l'enlever et la placer sur la case où elle devoit être jouée, et enfin remettoit son bras à côté de l'échiquier ; s'il devoit prendre une pièce à son adversaire, par un mouvement entier du bras, il la mettoit hors de l'échiquier, et, par les mêmes mouvements qui viennent d'être décrits, il prenoit sa pièce pour lui faire occuper la place que l'autre laissoit vacante.

La soirée au château.
D'après MOREAU *le jeune* (*Bibliothèque nationale*).

Le jeu de cartes.

D'après BOILLY (*Bibliothèque nationale*).

« Quelques joueurs voulurent lui faire des supercheries et le tromper par de fausses marches, en prêtant, par exemple, à la dame la marche du cavalier, mais l'automate n'en étoit pas dupe, et prenoit la pièce pour la remettre à la case d'où elle était partie.

« M. de Kempell fit jouer son automate en présence de la cour, de l'ambassadeur d'Angleterre et de plusieurs seigneurs anglais. L'opinion où l'on étoit que l'auteur influoit sur la machine porta les spectateurs à ne perdre aucun de ses mouvemens, tous avoient les yeux sur lui ; mais aucun ne remarqua rien qui pût contribuer à diriger l'automate.

« M. de Kempell étoit tantôt à côté de la table, et tantôt éloigné à la distance de six pieds ; il laissoit quelquefois l'automate jouer jusqu'à quatre coups sans en approcher.

« Lorsqu'un effet quelconque surpasse notre intelligence, nous nous efforçons d'en chercher la cause ; notre amour-propre semble offensé de l'obstacle opposé à notre esprit, et nous aimons mieux hasarder une solution sans preuve que de convenir de notre ignorance.

« On prétendit que la table devant laquelle étoit l'automate correspondoit avec le plancher ou avec une pièce voisine ; M. de Kempell plaça sa machine où l'on voulut, et la déplaça autant de fois qu'on parut le désirer.

« D'autres dirent que l'aimant devoit être le moyen employé pour diriger le bras de l'automate ; l'auteur offrit de laisser placer auprès de la table la pierre d'aimant la plus forte et la mieux armée, ou un poids de fer, sans que les mouvements de la figure en fussent dérangés.

« Ce qu'il y avait de plus merveilleux dans cet automate, c'est qu'il n'avoit point une suite de mouvemens déterminés ; mais se mouvoit toujours en conséquence de la façon de jouer de son

adversaire. On observa à M. de Kempell qu'il étoit impossible que les mouvemens ne fussent pas subordonnés à une force directrice : il en convint, mais de toutes les conjectures sur les moyens qu'il employoit aucune ne put satisfaire ceux qui cherchoient la solution de cet étonnant problème. »

Paysans jouant au tric-trac.
D'après David TENIERS (*Bibliothèque nationale*).

Ce problème fut révélé dans un procès jugé en 1827 par la cour royale. Il apprit, en effet, qu'un homme se tenait caché sous la table et par des procédés fort ingénieux avait connaissance des coups et faisait rispoter aussitôt l'automate. Le fameux automate avait été acheté par le Grand Frédéric et tomba par la suite, dit-on, en la possession de Napoléon Ier. Les sociétés d'amateurs d'échecs sont nombreuses aujourd'hui. Elles se défient d'un bout de l'Europe à l'autre et se transmettent réciproquement par télégramme l'indication des coups joués.

Les Grecs, pas plus que les Romains, ne connurent le jeu d'échecs. « Tous les passages d'auteurs anciens, dit Becq de

Fouquières, si compétent en la matière, qu'on a coutume de rapporter au jeu d'échecs se rapportent à celui des latroncules. »

On a attribué longtemps l'honneur de l'invention des cartes à jouer à Jacquemin Gringonneur, peintre parisien, qui aurait eu pour but de distraire de sa folie le roi Charles VI.

C'est une simple légende. Il est avéré aujourd'hui que les cartes ont une origine orientale et qu'elles furent imaginées par les Indiens, auxquels nous devons le jeu d'échecs. Tous les deux sont des jeux guerriers, car les vieux tarots dont nous parlons plus loin montraient le cavalier, la tour, et la mort montée sur le cheval de l'Apocalypse.

Les Tziganes apprirent l'usage des cartes aux Arabes, ceux-ci les transmirent aux Espagnols, lesquels en dotèrent les Vénitiens qui, à leur tour, vers le milieu du XIVe siècle, les firent connaître en France.

Les cartes portaient le nom de tarots ; c'étaient plutôt des

Dans ce brillant apartement
Ou l'art de MERCURE s'exerce ;
Aux Cartes comme au dez qui joüe heureusem.t,
Fait vn agreable commerce.

séries d'images qui se prêtaient davantage à l'amusement des gens qu'aux multiples combinaisons d'un jeu savant. Ces tarots étaient peints à la main, sur parchemin le plus souvent, et, par suite, d'un prix élevé qui ne les mettait point à la portée de tous. Visconti, duc de Milan, paya un seul jeu la somme énorme de mille cinq cents pièces d'or.

Nous devons à la gravure sur bois la vulgarisation du jeu de cartes. Les tarots devinrent cartes lorsqu'on les imprima sur carton. Celles de Charles VI ont un millimètre d'épaisseur. On en faisait aussi en cuir pour les soldats. Les graveurs d'Ulm eurent la spécialité de répandre celles de leur fabrication qui étaient renommées, et d'en approvisionner le monde entier.

Des vieux tarots quelques rares exemplaires existent ; ils ont pris place dans nos bibliothèques publiques et dans les collections des grands iconophiles. Les quelques exemplaires que ces derniers ont pu trouver ont été payés un prix extrêmement élevé. M. le baron Edmond de Rothschild possède des tarots du xve siècle, et un riche collectionneur de Rouen en avait recueilli quatorze. Notre Bibliothèque nationale renferme dix-sept cartes qui sont des copies de tarots italiens exécutées par un enlumineur français de la fin du xve siècle. On n'en connaît point d'autres.

Quant à Jacquemin Gringonneur, nous l'avons dit, bien des raisons font penser qu'il se borna à perfectionner les tarots et à les adapter à une mode nouvelle.

Je dois à l'obligeance d'un très aimable collectionneur, que je connais depuis nombre d'années, M. Chardonneret, la plupart des renseignements que je donne sur les jeux de cartes. M. Chardonneret connaît à fond son sujet ; il a réuni, après de patientes et longues recherches, une très curieuse collection. On ne soupçonnerait pas, à première vue, le réel intérêt que peut fournir ce sujet.

Pris au piège.

D'après le tableau de Mlle RONGIER.

Les noms qui marquent encore les cartes, et qui nous semblent des anachronismes, ont conservé leur signification de jadis. Les quatre rois symbolisent toujours les quatre grandes monarchies : grecque, juive, romaine et française, par Alexandre, David, César et Charles. Cette dernière figure fut autrefois celle de Charles VII, elle devint par la suite celle de Charlemagne. Quant aux dames que portaient les tarots de Charles V, elles symbolisaient la Force, la Justice, la Fortune et la Tempérance : Judith, Pallas, Rachel, Argine. Argine était l'anagramme de *regina*, les vieux cartiers représentaient ainsi les souveraines de leur temps.

Les valets ou « varlets » symbolisaient la noblesse française. Hector seul laisse quelques doutes ; mais il n'en existe aucun en ce qui concerne Ogier, Lancelot et Lahire. Les couleurs des cartes elles-mêmes avaient été imaginées d'après le même principe symbolique : le cœur indiquerait le courage nécessaire aux guerriers, ou la pointe d'un trait d'arbalète, à ce que d'autres prétendent ; le pique, le carreau figurent le fer des flèches et la pointe des pertuisanes ; le trèfle, la garde d'une épée, selon les uns, les fourrages sans lesquels les chevaux des combattants ne pouvaient subsister, selon les autres.

Les figures qui ornent les cartes n'ont donc pas subi de grandes modifications depuis les époques lointaines de leur introduction en France. Nous ignorons quelles furent les combinaisons des jeux au temps des tarots et des premières cartes, mais nous sommes fixés pour ce qui concerne les XVIIe et XVIIIe siècles par l'*Académie universelle des jeux*, ouvrage très rare publié en 1725, dont la Bibliothèque nationale possède un exemplaire. Les divers jeux de cartes mentionnés dans cet ouvrage sont très nombreux. Il y est parlé de : l'Ambigu ; la Beste ; la Belle ; le Brusquembille ; le Commerce ; le Culbas ; le Coucou, (datant de Henri IV) ; il était ainsi dénommé parce que, chaque

fois qu'un joueur apercevait un roi dans son jeu, il devait crier : Coucou !) ; l'Emprunt ; la Ferme ; le Flux ; la Guimbarde ou la Mariée ; la Guinguette ; le Gilet ; l'Homme d'Auvergne ; le Hoc Mazarin (jeu favori du cardinal de qui il avait pris le nom). Il y avait aussi le Hoc de Lyon ; l'Impériale ; la Loterie ; la Manille, appelée aussi la Comète (jeu préféré de Louis XIV ; on l'appelait Comète en raison de la longue queue projetée par le paquet de cartes qu'on laissait sur la table ; elle n'avait d'ailleurs aucune règle commune avec la moderne manille, qui fait actuellement les délices des habitués de café) ; la Mouche ; Ma Commère, accommodez-moi ; le Piquet ; le Poque ; le Reversis ; le Romestecq ; la Sizette ; le Sixte ; la Tontine ; le Triomphe ; le Trente-et-un ; le Vingt-Quatre ; le Quadrille ; le Quintille ; l'Hombre à trois.

Joueurs de cartes.
D'après une lithographie anonyme.

Henri IV écrivait à la marquise de Verneuil, le 13 novembre 1601 : « Je jouay arsoir jusques à mynuict au reversis. »

A ce jeu du reversis, la carte la plus importante est le valet de cœur, qui s'appelait alors *quinola*, nom que portait au XVIe siècle l'écuyer chargé d'accompagner les dames.

De tous ces jeux, un seul s'est transmis jusqu'à nous : le jeu de piquet, qui est le plus en usage. Quant au jeu de whist, il nous arriva d'Angleterre vers la fin du règne de Louis XV. C'est

un jeu de calcul, d'observation et de position, pour lequel on a écrit de nombreux manuels, mais qui ne s'apprend guère, paraît-il, dans les livres. Un précepte anglais dit :

To play Whist is to calculate all probabilities,
Then from Whist absent men should remain absentees.

Le Whist est un calcul de probabilités
Dont les esprits distraits doivent être écartés.

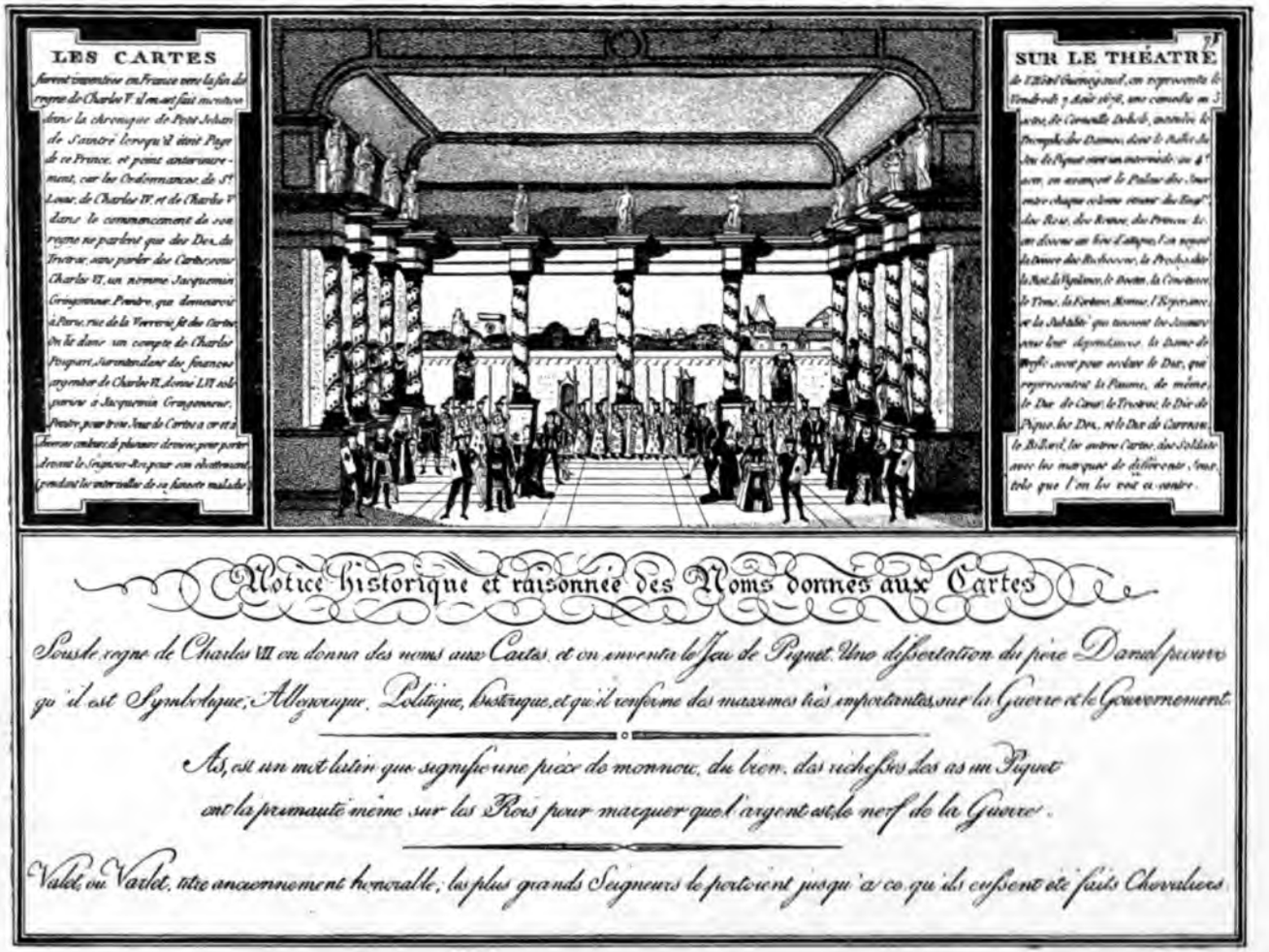
En un congrès sur les cartes à jouer réuni à Vienne en 1892, on célébra les mérites du jeu de piquet.

Les cartes à jouer, qui avaient suivi durant plusieurs siècles les traditions premières en ce qui concerne leur décoration, subirent des modifications à la Révolution française. Il fallait bien manifester de l'horreur contre ces emblèmes de despotisme : rois, reines et varlets, en grattant les noms et en les remplaçant par des appellations appropriées à la haine des tyrans et au culte de la raison et de la vertu.

Le peintre David dessina des cartes révolutionnaires dans ce sens ; l'antiquité s'y mêlait au mouvement philosophique moderne et J.-J. Rousseau naturellement devait y figurer.

Et déjà, avant la création du peintre David, les citoyens Urbain Jaume et Jean Démosthène Dagoure prenaient un brevet en 1793 pour de nouvelles cartes à jouer. Les philosophes étaient représentés par J.-J. Rousseau, Molière, La Fontaine et Voltaire. Dans les vertus comptaient : la Justice, la Tempérance, la Prudence et la Force. Au nombre des égalités étaient : un garde national ; l'homme du 14 juillet 1789 et du 10 août 1792 ; le nègre débarrassé de ses fers ; un juge.

Durant la période révolutionnaire, le papier et le carton furent rares, et les cartes à jouer furent précieusement recueil-

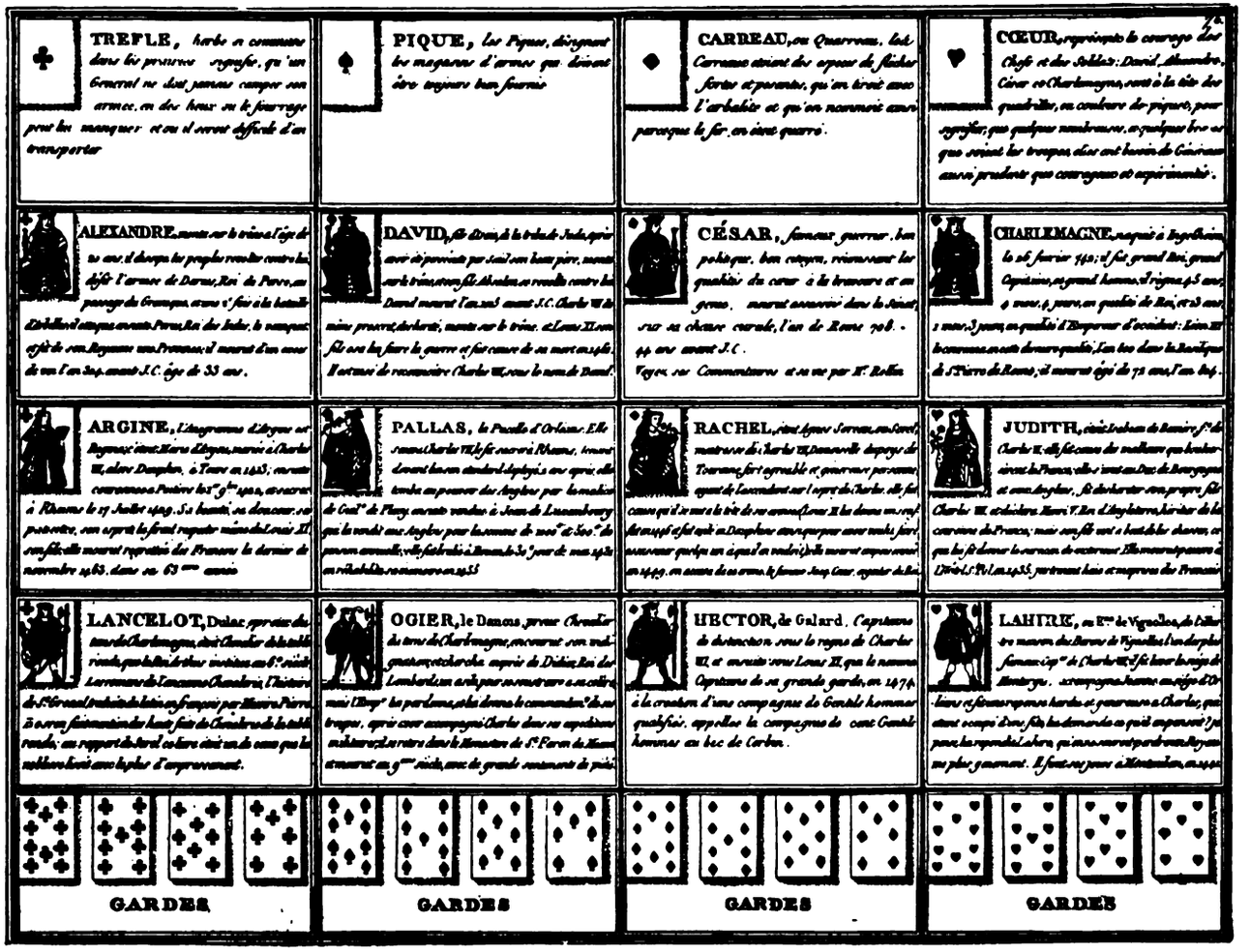


Notice historique et raisonnée des Noms donnés aux Cartes

Sous le regne de Charles VII on donna des noms aux Cartes, et on inventa le Jeu de Piquet. Une dissertation du pieux Daniel prouve qu'il est Symbolique, Allegorique, Politique, Historique, et qu'il renferme des maximes très importantes sur la Guerre et le Gouvernement.

As, est un mot latin qui signifie une pièce de monnoie, du bien, des richesses. Les as ou Piquet ont la primauté même sur les Rois pour marquer que l'argent est le nerf de la Guerre.

Valet, ou Varlet, titre anciennement honorable; les plus grands Seigneurs le portoient jusqu'à ce qu'ils eussent été faits Chevaliers.



Gravure tirée de la collection de M. CHARDONNERET.

lies pour servir de fiches. M. Chardonneret en possède, dans sa collection, qui portent des indications prouvant qu'elles ont servi à cataloguer une bibliothèque.

D'autres eurent un usage plus étrange, elles furent suspendues par un lien au cou d'enfants abandonnés, dans le but de servir plus tard à les faire reconnaître. L'Assistance publique en présenta quelques-unes de ce genre à l'Exposition universelle de 1889, et les figures qui les ornaient étaient généralement des rois ; sans doute l'image royale paraissait plus distinctive que les autres.

Joueurs de cartes.
D'après TILBORG (*Bibliothèque nationale*).

L'Empire s'empressa de proscrire les cartes de la Révolution, seulement on ne revint pas immédiatement aux types d'autrefois. Napoléon, en empereur romain, remplaça quelque temps le roi de carreau, les dames prirent les noms de Hildegarde, Statire, Calpurnie, Abigaïl, et les valets se nommèrent Ogier, Palménion, Curion et Azarël.

Certains cartiers lancèrent des jeux représentant des scènes militaires, mais leur succès ne répondit pas aux espérances qu'ils avaient conçues.

Après l'Empire, sous la Restauration et jusque vers la fin du règne de Louis-Philippe, les « cartes cartomanciennes » jouirent d'une vogue qu'on a peine à s'expliquer. Un de ces jeux, dit-on, eut pour marraine la célèbre Mme Lenormant. Un garçon coiffeur, le célèbre Etteilla, qui se nommait en réalité Alliette, rédigea le livre de Thoth, qui est pour ainsi dire le code de la cartomancie dont les règles dirigent encore les devins et les devineresses de nos jours. Les cartiers, profitant de la vogue des tireurs de cartes dans toutes les classes de la société, s'empressèrent d'imprimer des jeux indiquant le sens de chaque carte au point de vue des prédictions de l'avenir.

La drogue.
*D'après une lithographie d'*Horace Vernet.

On ne tire pas, d'ailleurs, la bonne aventure avec les cartes à jouer ordinaires, mais avec soixante-dix-huit tarots, dont vingt-deux, ornés de figures symboliques, forment les arcanes majeures. Les autres se divisent en quatre couleurs : bâtons, coupes, épées et deniers correspondant aux trèfles, cœurs, carreaux et piques. Mais, au lieu de trois figures, elles en ont quatre : le roi représentant l'homme, c'est-à-dire le créateur, celui qui fait les entreprises ; la dame représentant la femme, qui caractérise l'amour ; le cavalier représentant le jeune homme, qui symbolise les luttes, les rivalités et les haines ; et enfin l'enfant, qui est l'argent. Les bruns sont les quatre figures de bâtons et d'épées, les blonds sont celles de coupes et de deniers. Les premières sont bonnes, les autres mauvaises. Telles sont les figures qui se prêtent aux révélations.

L'enjeu du diable.
D'après Deveria (*Bibliothèque nationale*).

Après la révolution de 1848, les pronostics politiques étant incertains, les cartiers, voulant plaire à tous et ménager l'avenir, mirent en circulation des cartes portant à la fois les emblèmes

de la Monarchie légitime, de la Monarchie constitutionnelle, de l'Empire et de la République.

Sous le second Empire, les cartes reprirent les modèles anciens qu'elles ont conservés jusqu'au centenaire de la Révolution, où furent lancées les cartes républicaines. Cependant, on avait vu, après la mort de Victor Hugo, l'édition d'un jeu destiné à commémorer la gloire du grand poète qui occupait la place d'honneur dans les trente-deux cartes.

Depuis, nous aurions eu des cartes patriotiques éditées en vue de la propagande boulangiste si, le 28 mars 1889, un décret n'avait interdit aux cartiers la fabrication de cartes en dehors des moulages officiels.

Cependant, on autorise la fabrication de quelques types encore en usage dans plusieurs départements, tels que les tarots de Besançon et les alluettes de Bretagne et de Vendée.

Le jeu de cartes, dont nous venons de raconter l'historique, rappelle une anecdote intéressante :

La canonisation de saint François de Sales, qui avait été lié dans sa jeunesse avec le maréchal de Villeroi, faisait dire à ce dernier :

« J'ai été ravi d'apprendre que M. de Sales est saint, il aimait à dire des gaudrioles et trichait au jeu ; à part cela, c'était un parfait gentilhomme. »

De son côté, l'archevêque d'Aix, quand il apprit cette canonisation, s'écria :

« Tant mieux, c'était un galant homme, quoiqu'il trichât au piquet ! »

Et comme on s'étonnait qu'un saint fût un fripon les cartes à la main : « Bah ! riposta l'archevêque, il donnait pour raison que ce qu'il gagnait était pour les pauvres ! »

L'aristocratie allemande se sert de magnifiques cartes dont

les personnages sont dessinés avec art et rappellent celles que nous fournit autrefois la Renaissance. On pourrait aisément supposer que les dessinateurs modernes s'inspirent de l'artiste célèbre de Nuremberg : Albert Dürer.

Ces jeux, qui sont aux couleurs de Saxe ou aux couleurs françaises, sont fournis par le cartier Weigel, de Leipzig.

Les couleurs saxonnes sont : la feuille symbolisant la Chasse ; le gland, la Guerre ; le grelot, les Arts et Métiers, et le cœur, l'Amour. Le verso de ces cartes est très joli et la mise en couleurs en rehausse le sujet qui représente l'aigle impériale entourée de bleuets, fleur favorite du vieux Guillaume.

Joueurs de cartes.
D'après DECAMPS.

A ce propos, l'on raconte qu'après le désastre d'Iéna, en 1806, la reine Louise-Auguste-Wilhelmine-Amélie, femme de Guillaume III de Prusse, ne possédant plus aucun brillant ni joyau, et se trouvant dans l'obligation de se rendre à une soirée à la cour de Russie, s'y présenta avec une couronne de bleuets sur la tête. Comme elle était d'une beauté remarquable, elle fit sensation avec cette parure improvisée.

A partir de ce jour, le bleuet devint la fleur favorite du vieux Guillaume Ier, empereur d'Allemagne, qui la vénéra jusqu'à sa mort, en mémoire de sa mère. Aujourd'hui, le bleuet est devenu la fleur nationale d'Allemagne.

Un autre jeu aux couleurs françaises : cœur, symbolisant

l'Amour ; carreau, les Arts ; pique, la Guerre, et trèfle, la science, n'est pas moins curieux par ses personnages royaux et son dessin héraldique du verso. Ces deux blasons accolés sont ceux de Frédéric III et de sa femme Victoire-Louise, princesse royale de Grande-Bretagne et d'Irlande, que les Allemands appelaient communément l'*Anglaise*. Ces deux écus sont surmontés de l'oiseau héraldique des Hohenzollern, aux plumes hérissées.

Ce jeu devenu rare appartient au règne de Frédéric III, empereur d'Allemagne, qui n'a duré que trois mois. En dehors des jeux savants, les hommes graves se livrent encore à des jeux de hasard et l'antique dé des Grecs est encore en usage. Quel fut l'inventeur de ces dés qui n'ont cessé d'être une distraction pour l'humanité, à travers les âges?... Certains auteurs de l'antiquité en attribuèrent l'invention à l'un des sept Sages. Platon leur fait l'honneur d'une origine divine en les attribuant au dieu égyptien Theut, et Hérodote les fait remonter aux Lydiens. Sophocle et Pausanias, se faisant l'écho des traditions populaires grecques, font remonter le jeu de dés à Palamède. Pausanias écrivait:

« Au-dessus du temple de Jupiter Néméen, s'élève l'antique

Joueurs de cartes.
D'après DECAMPS.

temple de la Fortune, où Palamède fit l'offrande des dés qu'il avait inventés. »

La forme des dés antiques était semblable à ceux que nous employons aujourd'hui ; ils étaient comme les nôtres en ivoire, en os ou en bois, mais il en existait en or et en pierres précieuses. Les collections d'antiques du Louvre et de la Bibliothèque nationale en possèdent un certain nombre.

Joueurs de Trictrac.
D'après une gravure anonyme.

La façon de jouer ne semble point avoir varié depuis les âges lointains ; on se servait alors, comme aujourd'hui, d'un cornet dans lequel on agitait les dés avant de les lancer, ce qui leur fait donner par Pollux et par Suidas l'épithète « d'agités ». C'était, en définitive, le principe du tric trac, le *jeu des tables*, au moyen âge.

Le jeu du trictrac aurait tiré son nom, par onomatopée, du bruit que font les dés lorsqu'on les secoue dans le cornet et qu'on les jette sur le tablier.

« La poésie, dit Becq de Fouquières, n'a pas manqué, on pouvait s'y attendre, de comparer les événements de la vie aux vicissitudes du jeu de dés. C'est ainsi qu'Eschyle (*Sept contre Thèbes*, 414) dit : « Mars avec ses dés décidera du sort. » C'est un genre de comparaison qui plaisait à l'esprit d'Euripide. Dans le *Rhésus* (183) : « Il faut travailler pour de nobles prix quand on joue son âme aux dés de la fortune. » Dans *Hippolyte* (718), Phèdre dit : « Je ne trouve qu'un remède pour me sauver, dans la situation où sont tombés les dés. » Célèbre

Le jeu de trie-trac
d'après Lancret (Bibliothèque Nationale)

est aussi la pensée d'Épicharme, que nous à conservée Stobée. « Se marier, c'est tenter la fortune des coups de dés : ou trois six ou trois as. » Non moins célèbre est celle de Térence (*Adelphes*, IV, VII, 21) : « La vie humaine est un jeu de hasard (*ita vita est hominum quasi si ludos teneris*), etc. » Mais la pensée de Térence a plus d'étendue, comme nous le verrons dans le chapitre consacré au jeu des douze lignes. »

Joueurs de billard.
D'après une gravure anonyme.

Les Romains désignèrent le jeu de dés par le nom de jeu des douze lignes. On jouait avec fureur aux jeux de hasard chez les Romains, surtout dans les villes du Sud de l'Italie, dans la grande Grèce qui avait conservé les mœurs hellènes. On jouait aussi dans les villes étrusques voisines de Rome, à Veïes, où le jeu occasionna une terrible méprise dans le palais même du roi. « Après un heureux coup de dés, raconte Valère Maxime, le roi ayant dit en riant à son adversaire: A mort (*occide*), et les ambassadeurs romains entrant par hasard dans ce moment, les satellites, trompés par l'ambiguïté du terme, tuèrent les députés, prenant ainsi une plaisanterie pour un ordre.

Le jacquet est une variété du trictrac ; il se joue sur une table. La marche du jeu n'est pas la même, mais un grand nombre de règles s'appliquent à l'un comme à l'autre jeu.

Le jeu de billard n'est classé ni parmi les jeux de hasard, ni parmi ceux qui exigent des combinaisons savantes, tels que les échecs. C'est un jeu dans lequel intervient un peu de

calcul et surtout beaucoup d'adresse, et auquel se complaisent les jeunes gens et les hommes mûrs ; on pourrait l'appeler un jeu de boules sur table. Billard évidemment vient de bille, qui, dans l'ancienne langue française, servait à désigner un bâton gros et court. Il est resté chez les emballeurs, où bille désigne le bâton dont ils font usage pour serrer les paquets.

Fabrication de dés.
D'après une vieille estampe.

Quelle est l'origine du jeu de billard proprement dit? On l'ignore ; il est probable qu'il date du moyen âge; dans tous les cas, il fut en grande vogue vers le xve siècle, en dépit des ordonnances qui l'interdisaient.

Mais, en ces temps, c'était le « billard de terre », offrant quelque ressemblance avec le croquet, il n'était pas encore monté sur table. Est-ce bien là le premier jeu de billard? On n'oserait le prétendre.

On constate que sous François Ier les menus plaisirs de

Fontainebleau comprenaient un jeu de mail, un jeu de paume, des salles d'échecs, des salles de jeux de cartes et des « salles de billard ».

Sous Charles IX, le billard faisait probablement partie des meubles de la couronne. Brantôme raconte que, dans la journée de la Saint-Barthélemy, le roi jouait au billard lorsqu'on vint l'aviser que les huguenots traversaient la Seine à la nage. Il se hâta de quitter ce jeu « innocent » pour aller « giboyer aux passants » avec une longue arquebuse, selon l'expression de d'Aubigné.

Tout donc porte à penser que le billard sur pied était en usage déjà sous François Ier. F. Dillaye, si compétent en la matière, après avoir démontré son existence à cette époque, nous apprend que des établissements spéciaux, destinés à ce jeu, se formèrent, avec un privilège spécial du roi, à côté des jeux de paume.

« Les directeurs de ces établissements, dit-il, prirent même le nom de billardiers-paumiers. Des lettres patentes confirmèrent leurs règlements et leurs statuts. En 1630, ils formèrent une corporation nouvelle. Paris comptait alors cent vingt billards publics. »

Sous Louis XIV, les billards offraient des dimensions énormes ; ils étaient aussi fort compliqués. Des arceaux sous lesquels des boules devaient passer rappelaient les « billards de terre » ; il y avait aussi des piquets ; on se servait d'une petite pelle, nommée la « houlette », emmanchée au bout d'un long bâton, pour les coups de longue portée. Pour les besoins ordinaires, on appuyait la queue « sur le râteau », instrument spécial qui servait à ajuster ; il est encore en usage en Angleterre.

On connaît la merveilleuse aventure de Chamillart, prédé-

cesseur de Colbert, qui dut au jeu de billard de devenir ministre sous le grand roi.

Chamillart, petit conseiller au Parlement, était de première force au billard. Après avoir battu en partie et en revanche le maréchal de Villeroi, qui passait pour un très habile joueur, et d'autres grands personnages, le bruit de ses exploits parvint aux oreilles du roi, qui se le fit présenter. Louis XIV adorait le jeu de billard. Le petit conseiller, qui l'étonna par son habileté, devint bientôt un des familiers de la maison royale.

Mme de Maintenon le nomma intendant de Saint-Cyr, qu'elle venait de fonder. Un jour, causant avec Dangeau, dans la salle de billard de Versailles, en présence du roi, Chamillart soutenait que, pour un joueur habile, tous les carambolages se pouvaient exécuter.

Louis XIV, se tournant vers le petit conseiller, lui dit : « Mon cher Chamillart, je vous assure un logis au château si vous réussissez le carambolage que voici ! » Et, en même temps, il plaçait les trois billes en diagonale. Le conseiller réfléchit un instant, examina, ajusta, et sa bille, avec une précision mathématique, frôla la première, décrivit un losange et vint toucher en mourant la troisième.

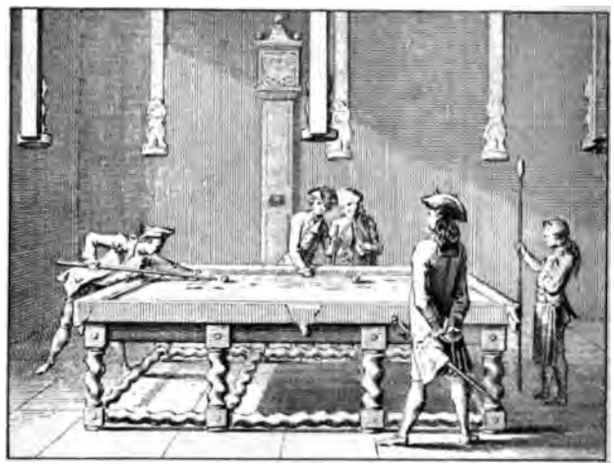
Le lendemain, le petit conseiller était ministre des finances. Sa chute inspira l'épitaphe suivante :

Ci-gît le fameux Chamillart,
De son roi le protonotaire,
Qui fut un héros au billard,
Un zéro dans son ministère.

Vers la fin du règne de Louis XVI, le nombre des billards publics, qui était de cent vingt en 1610, avait à peine doublé, ce qui témoigne combien les entraves administratives arrêtaient

leur développement. Ce qui le prouverait davantage, c'est que, vingt-trois ans après la Révolution, on en comptait dix-huit cents. Aujourd'hui les billards sont innombrables ; c'est un des jeux les plus répandus.

Cependant, le billard n'est pas arrivé à la simplicité savante qu'il offre actuellement sans avoir subi des modifications. Il a eu ses tâtonnements, avec ses quatre billes et ses six blouses, et ses révolutions, pour ne parler que du fameux coup rétrograde, ou à revenir, inventé par Mingot il y a quelque cinquante ans, puis des coups d'effet à droite et à gauche de Sauret et des séries de Paysan.



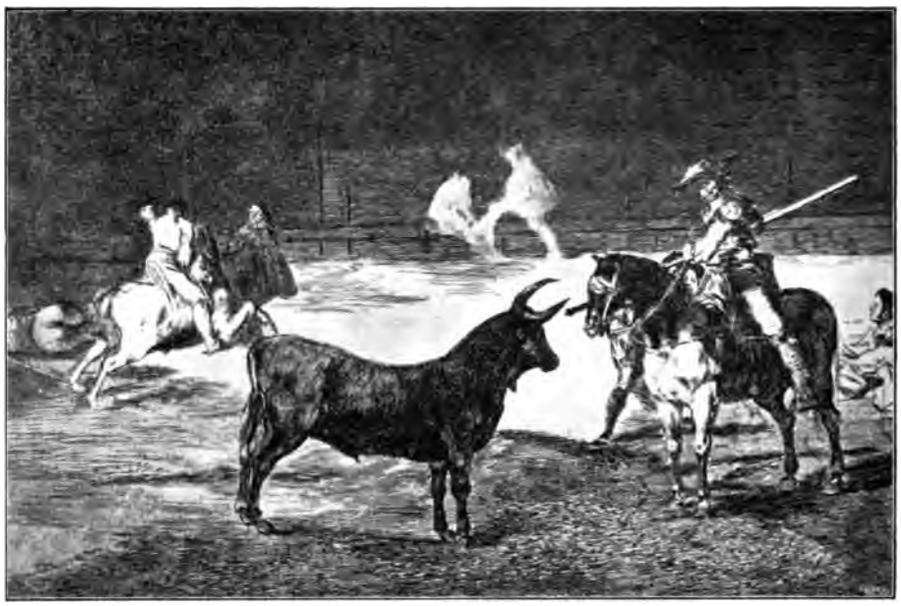
Joueurs de billard.
D'après une vieille estampe.

C'est à l'application de ces séries de Paysan que nous devons les luttes homériques de Vigneaux et Slosson au Grand Hôtel, à Paris, dont il fut tant parlé.

Les enfants ont aussi leur billard, le « billard anglais », sorte de table inclinée dont la surface est garnie, à des distances régulières, de petits arceaux sous lesquels la bille trouve passage. Le joueur pousse la bille à l'aide d'un système spécial, en calculant avec soin la force d'impulsion qu'il lui imprime, car, si l'impulsion est trop faible, la bille ne peut arriver à gravir le plan incliné et, si elle est trop forte, la bille

dépasse le but. Lorsque la bille est bien dirigée, elle monte le long du billard, arrive au milieu de la petite bande du haut, redescend, se heurte aux tiges des arceaux et atteint enfin le dernier rang de ces arceaux pourvus de numéros. Nous ne décrirons pas ce petit jeu de billard que tous les enfants ont possédé.

La sortie d'une maison de jeu.
D'après BOILLY (*Bibliothèque nationale*).



Mariano Ceballos, *alias* de Indio, mata el toro desde su caballo.
D'après une eau-forte de Goya (*Bibliothèque nationale*).

CHAPITRE IX

Les courses de taureaux. — Tournois. — Carrousels. — Courses de bagues.
Les spectacles antiques

Panem et circenses...
Juvénal.

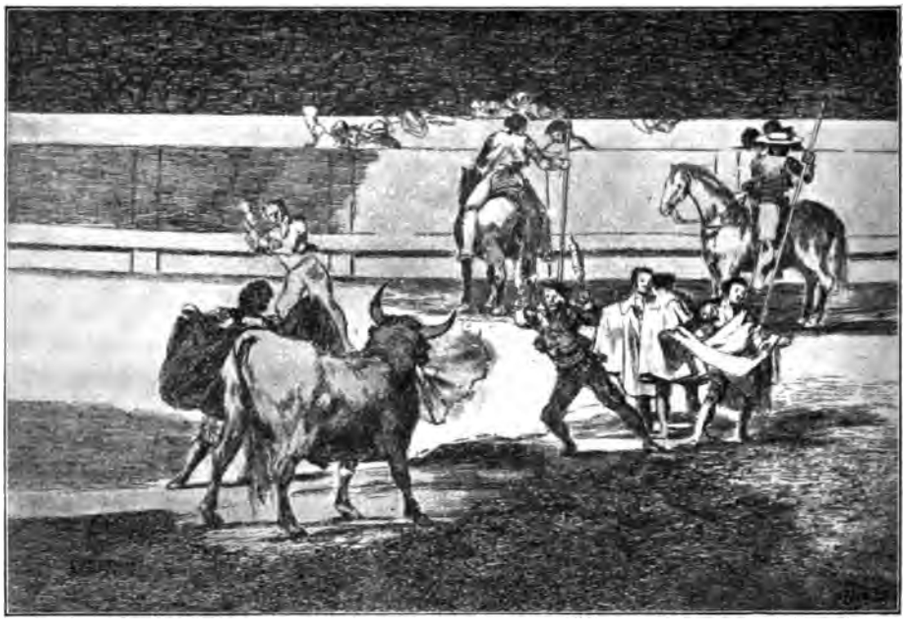
Scènes de fièvre, de meurtres, de blessures saignantes, d'affreuses agonies, entremêlées de grâce rayonnante, de sourires, d'enchantements, telle nous apparaît la course de taureaux, spectacle horrible et beau, qui répugne et passionne.

Sous des flots de soleil, la multitude s'agite en un éblouissement de paillettes, traversé par des rires aux dents blanches, des regards veloutés, des éclairs fauves sous de sombres sourcils, au milieu d'un bourdonnement continu qu'interrompent

les appels stridents des marchands de *chufas*, des *naranjeros* qui vont et viennent à travers les *asientos de sol* où se meut la houle compacte du peuple des travailleurs.

Soudain, la rumeur a augmenté, tous les regards se sont dirigés vers le même but, le défilé va commencer. Les *alguazils* arrivent montés sur des chevaux noirs aux housses de velours rouge ; ils portent un costume sombre, qu'éclaire la fraise blanche d'autrefois, le justaucorps serré par une ceinture de cuir, des bas de soie, des souliers à boucles. Derrière eux, s'avancent *los peones* ou la *gente a pié*, la gent pédestre, qui comprend les *espadas*, *banderilleros* et les *chulos* ou *capeadores*. Ceux-ci sont coiffés de velours obscur ; la *moña*, chignon de soie noire, se balance à leur nuque. La courte culotte de satin bleu, rose, lilas ou vert tendre, accuse des musculatures d'athlète, la *faja* éclatante ceint leurs reins : ce sont, drapés fièrement dans

Dos grupos de picadores arrollados de seguida por un solo toro.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).



Banderillas de fuego.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

la *capa* brillante, les gladiateurs de l'Espagne, non plus farouches comme les antiques lutteurs, mais pimpants et coquets, en parure de bal plus qu'en costume de combat. Le chapeau à larges bords obscurcit le visage des cinq *picadores* qui vont à leur suite, montés sur des chevaux. Une veste courte à pompons, chamarrée de broderies et de paillettes, d'où s'échappe, comme un flot blanc, le jabot brodé, modèle leur torse souple. Ils sont ceinturés de soie voyante et un pantalon de cuir jaune dissimule le jambart de métal qui protège leurs jambes comme il protégeait autrefois les jambes des gladiateurs. Établis dans la selle arabe, de longs éperons acérés aux talons, ils ont grande allure.

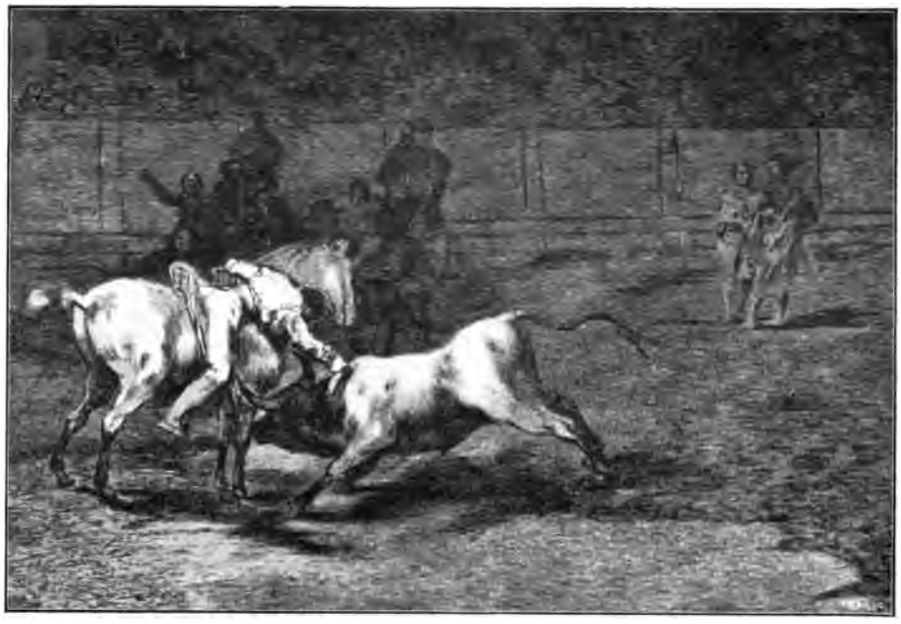
Et des attelages de mules empanachées, couvertes de grelots sonores, toutes scintillantes de pompons, flanquées de comparses en costume andalou, terminent la marche théâtrale de ce

cortège, qui fait le tour de l'arène, et va saluer le *señor Alcade*. Ce dernier jette la clef du toril dans le chapeau tendu d'un alguazil.

La porte du toril s'est ouverte, l'alguazil s'est enfui, le taureau est apparu aux acclamations frénétiques de la foule.

La bête s'est arrêtée, farouche, hésitante, interdite, surprise par la lumière, par la foule, par le bruit... Le picador est à son poste non loin de là, un des yeux de son cheval est couvert d'un voile rouge, il tient la lance en arrêt, solidement, prêt à parer l'attaque. Le taureau l'a aperçu, il fond sur lui en tempête, mais le picador le reçoit sur la pointe d'acier, et la bête, dont le flanc saigne, va se ruer furieuse sur un autre picador. Souvent le taureau enfonce ses cornes dans le poitrail ou dans les flancs du cheval, le cavalier est désarçonné et la foule ap-

Temeridad de Martincho.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).



El célebre Fernando del toro.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

plaudit : *Bravo toro, Bravo toro !...* Dans la Rome antique, on encourageait aussi le gladiateur.

Le taureau s'en prend rarement au picador, il assouvit sa rage sur le cheval à terre, il le laboure de ses cornes ; les chulos, pour sauver le picador, agitent devant lui leurs capas brillantes. Le taureau, abandonnant sa victime, se met à leur poursuite. Les chulos fuient, faisant des détours, des crochets, traînant leur capa sur le sol. Serrés de trop près, ils l'abandonnent et s'élancent d'un bond par-dessus la barrière qui entoure l'arène.

C'est maintenant le tour des *banderilleros*, dont le rôle de hardiesse, difficile et périlleux, consiste à exciter encore le taureau furieux, en piquant dans ses épaules des flèches terminées par un dard de fer entaillé comme la pointe de l'hameçon : la *banderilla*.

Le taureau provoqué fond sur le banderillero : celui-ci, des deux bras tendus à la fois horizontalement, pique les banderillas dans les épaules du taureau. Fait un entrechat en se jetant de côté, et l'animal continue sa course, secoué de frissons de douleur et plus irrité encore. D'ordinaire, on lui pose trois paires de banderillas avant de le livrer à l'*espada*.

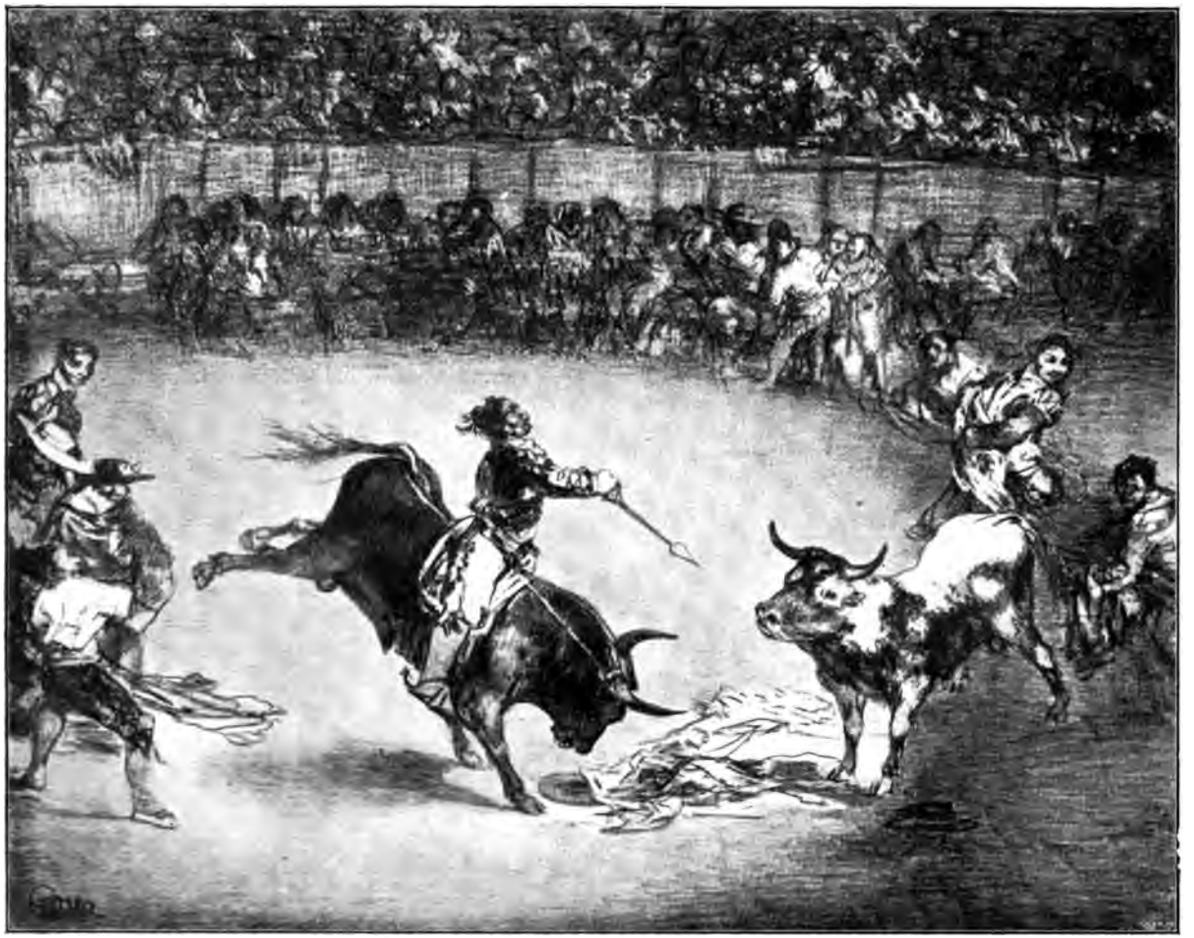
L'espada, dont le rôle commence, se dirige vers la loge du *señor presidente*, se découvre, salue et demande la permission d'immoler la bête. Ceci fait, il va résolument droit au taureau, l'épée longue et souple à la poignée courte et pesante dans la main droite et un drapeau rouge, la *muleta*, dans la main gauche. A l'aide de sa muleta, le torero attire l'animal, qui se jette sur lui ; à diverses reprises, le torero l'esquive. Puis, subitement, campé en face du taureau, l'arme horizontale, la muleta pendante, il se précipite sur la bête et, prompt comme l'éclair, lui enfonce son épée dans l'épaule.

Un tonnerre d'applaudissements salue l'espada, ce sont des cris, des trépignements d'une foule en délire, les femmes lancent leurs bouquets dans l'arène, leurs mouchoirs, leurs éventails, des chapeaux volent... Et l'espada fier, le poing sur la hanche, drapé dans sa capa, salue... Des cadavres de chevaux l'entourent, des mares de sang noir rougissent le sol et fument, des entrailles palpitantes encore çà et là traînent...

Le taureau est en agonie, le sang s'échappe à flots de sa gueule... Alors s'avance un personnage vêtu de noir, c'est le *cachetero*, qui l'achève avec un poignard.

L'orchestre sonne la mort avec un air de danse, des attelages de mules empanachées arrivent au galop, un crochet de fer s'empare du taureau et des chevaux morts qu'il emporte en les traînant sur le sable de l'arène.

C'est véritablement un spectacle barbare, auquel il faut, je



El famoso Americano Mariano Ceballo.

D'après une eau-forte de Goya *(Bibliothèque nationale).*

pense, se familiariser dès l'enfance pour en goûter la saveur. Pour moi, j'ai assisté à une course de taureaux à Majorque, et ce spectacle m'a profondément troublé, je n'ai pu le supporter jusqu'au bout.

C'était à Palma. L'affiche était attrayante pour les *aficionados;* une femme, la señora Mazantina, devait remplir, tout à la fois, les rôles de picador, de banderillero et d'espada.

... Vers 3 heures de l'après-midi, j'occupais une tribune... Sur les gradins en pierre de l'immense cirque, une populace impatiente, pleine de grondements et de clameurs, grouillait dans un ruissellement de soleil. Plus haut, dans les places choisies, les éventails pailletés d'or, agités sans cesse, éblouissaient.

Mais bientôt, après les préliminaires de toutes les courses, les portes du toril s'ouvrirent, le taureau parut, et une jeune femme, la señora Mazantina, vint, ainsi que l'annonçait l'affiche, remplir le périlleux office de toreador.

Je n'ai jamais autant senti mon cœur se soulever d'indignation qu'en présence du spectacle barbare auquel j'assistais. Cette foule, enivrée à la vue du sang, gesticulait, poussant des cris de fauves, tandis que la pauvre bête beuglait de douleur à chaque banderilla entrant dans sa chair : et cette femme, très pâle sous ses cheveux noirs, accoutrée d'oripeaux, cherchait à prendre des airs de bravoure qui contrastaient avec son émoi ; cédant enfin à je ne sais quel sentiment d'orgueil étranger à son sexe, elle se dressait sur son cheval pour percer du fer de sa lance le taureau affolé.

Lorsque trois de ces bêtes, frappées de mort par l'espada, eurent, traînés par des mules, fait le tour de l'arène aux acclamations de la foule, un quatrième et dernier taureau s'avança.

Après une suite d'exercices déjà répétés, de coups sanglants, de banderillas enfoncées dans ses flancs, la señora Mazantina vint pour le tuer. L'épée, tenue par une main tremblante, dévia et le taureau fondit sur la malheureuse femme : en un clin d'œil, ils roulèrent tous deux dans la poussière. C'en était assez, je m'élançai au dehors, écœuré d'un tel spectacle.

Pendant la « Corrida ».
D'après une gravure de DEVERIA.

J'appris, le soir même, que la señora blessée avait été emportée évanouie : le taureau mourant n'avait plus eu assez de force pour la frapper grièvement.

Les courses de taureaux, acclimatées dans le Midi de la France, ont soulevé d'ardents débats et suscité de graves désordres, trop proches de nous pour que nous les ayons oubliés. A Paris, les tentatives d'inauguration d'établissements de ce genre n'ont obtenu qu'un succès relatif et, d'ailleurs, toute la sauvage grandeur des courses de taureaux en Espagne et toute son horreur avaient disparu dans ces spectacles mis à la portée des Parisiens sensitifs.

L'œuvre de Goya comprend un certain nombre de compositions à l'eau-forte sur la tauromachie. Il a représenté un incident dramatique qui survient quelquefois lorsque le taureau affolé, franchissant la barrière de l'arène, tombe au milieu des spectateurs épouvantés. Dans la scène de Goya, le taureau porte sur ses cornes le corps inanimé de l'alcade de Torrejon. Dans une autre, le maître nous montre le torero Martincho dans le cirque de Saragosse, assis sur une chaise, les pieds immobilisés par des entraves de fer, et prêt à plonger son épée dans le poitrail du taureau. Une autre scène enfin montre la mort de Pepe Illo dans le cirque de Madrid. — Quelle différence entre les courses de taureaux et nos anciens jeux chevaleresques, les tournois, par exemple, qui unissaient le courage à la galanterie ! C'étaient des jeux plus nobles même que ceux de la Grèce antique, la lutte, le disque et la course, et plus nobles, oh combien ! que les combats de gladiateurs des Romains.

Ligereza y atrevimiento de Juanito.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

L'origine des tournois est bien française, elle remonte aux premiers rois de la seconde race. C'étaient, dans le principe, des simulacres de combat destinés à exercer l'adresse des combattants. On se servait d'armes innocentes ou « glaives courtois », telles que les épées rebattues, les taillures et pointes rompues.

Plus tard, furent imaginés les tournois où l'on faisait usage

de véritables armes de guerre. Ces sortes de duels étaient appelés combats à outrance, et se terminaient souvent par la mort d'un des combattants. Ces jeux sanglants existèrent aussi longtemps que la chevalerie, « tant la noblesse était empressée de donner des preuves de sa valeur, dit Rocquencourt, avant même que la guerre lui en fournît l'occasion ».

Le tournoi est un terme général qui comprenait tous les combats qui se faisaient en forme d'exercices, auxquels plusieurs combattants prenaient part. Les joutes étaient des combats particuliers. Rompre une lance indiquait un combat avec cette arme, car presque toujours les lances étaient rompues. On se servait alors de l'épée ou du poignard, glaive de merci, lorsque les combattants désarmés s'étaient pris corps à corps. On appelait passe d'armes une sorte de joute où l'on se proposait d'une part de défendre et de l'autre de forcer un pas ou passage.

Pepe Illo hairendo el recorte al toro.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

A la fin du XVe siècle, ces exercices militaires, qui furent violents et meurtriers aux XIIe et XIIIe siècles, étaient devenus plutôt des divertissements et des parades. Les seigneurs riches et puissants pouvaient se les offrir seuls, car leur organisation compliquée et fort onéreuse s'entourait de règles très strictes et très minutieuses.

Lorsqu'un seigneur avait le désir de donner un tournoi, il en informait tout d'abord un puissant voisin et, si celui-ci acceptait, il choisissait quatre juges diseurs, lesquels faisaient savoir, par l'assistant du roi d'armes, qu'ils avaient jugé convenable de proclamer le tournoi, « qu'en tel jour et tel mois, en tel lieu de telle place, sera un grandissime pas d'armes et très noble tournoi frappé de masses de mesure et épées rebattues, en harnais propres pour ce faire, en timbre, cottes d'armes et houssures de chevaux armoriés des nobles tournoyeurs, ainsi que de toute ancienneté est de coutume ».

Pedro Romero mantado a toro-parado.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

Au jour dit, les seigneurs arrivent accompagnés « de la plus grant quantité de chevaliers et écuyers tournoyants qu'ils peuvent trouver ».

Le soir, les juges réunissaient dans une vaste salle tous les tournoyeurs et les dames. Le roi d'armes et ses poursuivants invitaient les seigneurs à faire remettre leurs heaumes en l'hôtel des juges. La soirée se terminait par des danses.

Le lendemain avait lieu l'exposition des heaumes. Les dames, accompagnées par les juges, visitaient les galeries où les heaumes étaient alignés. Le nom des chevaliers auxquels les heaumes appartiennent sont révélés aux dames et si l'un d'eux a manqué à quelque devoir de chevalerie et a médit d'une d'elles, celle-ci

signale le coupable aux juges, « et doit être si bien battu le médisant, que ses épaules s'en sentent très bien » et qu'il profite de la leçon.

Le soir, on se livre encore à la danse et, dans un intervalle, les rois d'armes adressent aux seigneurs l'invitation de venir le lendemain « sans armure, habillés le mieux et le plus joliment qu'ils pourront » avec leur suite dans le but de prêter serment, de se conformer avec scrupule aux lois du tournoi.

Muerte de Pepe Illo.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

Cette cérémonie est l'occasion d'un brillant défilé. Le lendemain, quatrième jour, a lieu le tournoi après lequel les juges, ayant fait sonner les trompettes, les lices sont ouvertes et les combattants reviennent « en leurs auberges ». Les prix du tournoi sont distribués le soir même, en grand apparat, et le lendemain le roi d'armes fait crier les joutes et les prix.

En 1560, le prince Henri de Bourbon de Montpensier fut la dernière victime des tournois ; une chute de cheval le fit périr. Ces fêtes militaires cessèrent alors absolument.

« Quelquefois, cependant, dit Louis Barron, en un remarquable ouvrage (1), les jeux militaires, en vogue au moyen âge, figureront encore dans les divertissements de la cour de France,

(1) *Les Jeux* ; H. Laurens, éditeur.

mais adoucis par les mœurs, raffinés, innocents. On les reverra aux somptueuses fêtes du camp du Drap d'Or, offertes par François Ier à Henri VIII. Dans les galantes fêtes de Fontainebleau, données en 1564 par Catherine de Médicis, Charles IX et le duc d'Anjou, son frère, assiégeant une castille, ou grande tour, gardée par des furies infernales et deux géants d'admirable grandeur, délivrent, après divers combats simulés, plusieurs belles dames, détenues dans cette prison enchantée, qui « devient aussitôt toute en feu ». Louis XIII, les 5, 6 et 7 avril 1612, en l'honneur de son mariage avec l'infante Anne d'Autriche, et du mariage du roi d'Espagne avec Madame, illustre la place Royale par un carrousel d'une magnificence inoubliable.

Caida de un picador de su caballo.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

Enfin, il plaît à Louis XIV, le 23 mars 1656, le jour de Mi-Carême, de courre la bague dans le palais Cardinal, en compagnie de trois brigades, chacune de huit cavaliers masqués, habillés à l'antique et commandés par lui-même, MM. de Guise et de Candale. Le dernier carrousel, ou l'avant-dernier, célébré au mois de juin 1662, dans la cour du Louvre, d'où son nom moderne de place du Carrousel, réunit cinq quadrilles : les Romains, sous les ordres du roi ; les Persans, commandés par Monsieur ; les Américains, par le duc de Guise ; les Turcs, par le

Grand Condé; les Indiens, par le duc d'Enghien, son fils. On courut aussi la bague. Le comte de Sault, fils du duc de Lesdiguières, emporta le prix du faquin et de la quintaine... Combien de gentilshommes, à l'occasion de ces réjouissances, durent, pour faire figure, vendre leurs biens, et, comme on disait, porter tous leur maison sur leur dos?... Ce sont là de jolies imitations des jeux chevaleresques, mais il y a belle lurette que la chevalerie est morte. Les héros des fêtes brillantes du XVIIe siècle sourient volontiers, j'imagine, au souvenir des tournois et des pas d'armes de leurs gothiques aïeux, et plus d'un se délecte à lire les railleuses prouesses des personnages de l'Arioste et les exploits burlesques de l'ingénieux hidalgo Don Quichotte de la Manche, le dernier des paladins et des chevaliers errants.

Maintenant nous allons remonter le cours des âges, nous quitterons nos forêts et nos brumes, et, suivant les rivages lumineux de la Grèce, nous verrons le peuple artiste, dans l'épanouissement de son génie et de sa civilisation, s'adonner aux exercices du corps et donner aux jeux publics une importance considérable.

La plupart des cités grecques avaient leurs stades ou arènes de terre battue, d'une régularité parfaite, bordées d'une double ligne de gradins et terminées d'un côté en hémicycle. On trouve encore les traces des stades d'Éphèse, de Sicyone en Achaïe, de Messène, qui passe pour un des plus beaux. Celui d'Athènes, adossé au mont Hymette, est un des plus complets, il avait été royalement restauré par Hérode Atticus sous le règne de l'empereur Nerva. C'est là que s'organisèrent les merveilleux cortèges des Panathénées, célébrées en l'honneur de Pallas Athéné et immortalisées par le ciseau de Phidias en une frise du Parthénon. Le stade d'Olympie, qui avait disparu sous les alluvions du Cladeos, a été découvert en ces dernières années.

Le Tournoi

d'après une gravure du tournoi du roi René (Bibliothèque Nationale)

L'arrivée des chevaliers au tournoi.
Planche tirée du Tournoi du roi RENÉ (*Bibliothèque nationale*).

Tous les trois ans, à l'isthme de Corinthe, les jeux en l'honneur de Poseidon ou Neptune reviennent. Le cadre qui entoure le stade est merveilleux : devant les spectateurs s'étalent la mer lumineuse avec ses horizons infinis, les montagnes, les vallons aux opulentes cultures et le grandiose rocher de l'Acro-Corinthe qui protège le Péloponèse.

Les jeux Isthmiques, une des traditions les plus brillantes de la Grèce, duraient un mois entier. Des hérauts, couronnés de fleurs et de feuillage, parcouraient les villes pour annoncer le retour des jeux publics. De toutes parts, on arrivait vers l'isthme qui n'était plus qu'un vaste campement. On y voyait des hommes d'Argos et de Sparte, d'Athènes, de Thèbes, d'Héraclée, de Messine, de Syracuse, d'Agrigente, de Ségeste, de Panormos, de Délos, de Lesbos, de Rhodes, d'Alexandrie et de Byzance, de partout enfin.

Dès la veille, les prêtres ont traîné, pour les immoler, des taureaux noirs aux pieds de Neptune.

Pourtant les femmes en sont exclues.

« Descendre dans le stade ou dans l'hippodrome est un honneur. Pour être admis aux jeux Isthmiques, il faut être né en Grèce, les étrangers n'y peuvent prendre part. Les chars d'Alexandre lui-même ne furent admis à concourir à Olympie qu'après qu'il eut prouvé qu'il appartenait à la grande famille des Hellènes. Hiéron, Gélon, Théron d'Agrigente sollicitaient cet honneur. Les concurrents sont l'objet d'une enquête sévère, on repousse ceux qui ont subi une condamnation infamante ou dont la vie est souillée d'une manière quelconque. Au long des colonnades, à l'isthme, se dressent des statues en bronze d'athlètes vainqueurs. Ainsi les fondeurs renommés de Corinthe modelaient en bronze l'immortalité des lutteurs (1). »

Et pourtant les prix n'ont aucune valeur par eux-mêmes, ce sont à Olympie des couronnes tressées avec des rameaux d'olivier sauvage, à Delphes la couronne de laurier des poètes, à Némée, à Isthmia des guirlandes plus modestes encore.

Cependant combien les lutteurs se préparent pour l'honneur suprême de les obtenir ! On dit que Timanthe exerçait chaque jour ses muscles en bandant un arc rigide comme du fer. Un jour ses forces le trahissent, l'arc n'obéit plus à ses efforts et Timanthe désespéré à l'idée de ne plus être vainqueur dresse son propre bûcher et se précipite dans les flammes.

Les deux fils de Diagoras de Rhodes triomphent aux jeux publics. Leur vieux père meurt de joie devant la foule qui les acclame.

L'espace réservé aux jeux à l'isthme de Corinthe ne comprend

(1) Augé de Lassus, *les Spectacles antiques*.

L'exposition des heaumes.
Planche tirée du Tournoi du roi RENÉ (*Bibliothèque nationale*).

pas seulement le stade, mais un hippodrome et un théâtre. Cependant il y vient surtout des athlètes en grand nombre. A Delphes, aux fêtes pythiques, célébrées en l'honneur de Phœbus Apollon, et à Olympie, en l'honneur de Zeus ou Jupiter surtout, des concours littéraires, des concours de tragédie et de comédie accompagnent les jeux.

Hérodote lut les neuf livres de son histoire à Olympie, et la foule demanda par acclamation que ces neuf livres prissent chacun le nom d'une des neuf Muses. A Olympie, un peintre jusqu'alors inconnu exposa un tableau : l'œuvre excita un tel enthousiasme qu'un personnage lui offrit sa fille en mariage.

Des concours littéraires et musicaux avaient lieu également à Delphes.

Les jeux Isthmiques duraient cinq journées. La première

était spécialement consacrée à la course par des coureurs expérimentés, entrainés depuis longtemps ; ils devaient d'ailleurs, en justifier préalablement. Les coureurs, qui, au principe, ceignaient leurs reins d'un étroit caleçon, l'abandonnèrent à compter de la xve olympiade et se montraient en une nudité complète.

Trois tronçons de colonnes divisent le stade en distances égales : sur la première est gravé le mot *Courage*, sur la deuxième *Hâte-toi*, et *Tourne vite* sur la dernière.

La journée finie, les vainqueurs acclamés, les jeux continuent encore par la course aux torches. Un feu est allumé sur l'autel de Déméter, dressé au milieu des sièges de marbre, et les lutteurs viennent allumer là leurs torches faites de sarments de vigne ou de branches de pin.

Le lendemain, des poètes suivent les pas des athlètes vainqueurs, qui se rendent à l'autel des Cyclopes composé de blocs, de pierres énormes, à peine équarris, divinités sauvages qui conviennent à ces hommes pour lesquels la force brutale est tout l'idéal.

Ce sont ensuite les visites de la foule aux statues dressées tous les ans aux athlètes vainqueurs. Les uns furent célébrés par Pindare, tel Glaucus de Caryste.

Crotone, d'après Strabon, s'était appliquée surtout à former des soldats et des athlètes, elle comptait plus d'olympioniques qu'aucune autre ville. La liste chronologique des vainqueurs du stade olympique porte douze victoires remportées par sept Crotoniates.

« Le dernier de ces olympioniques, dit Lenormant, est Astylos, qui vainquit à trois olympiades successives et dont on voyait à Olympie la statue exécutée par Pythagoras de Rhégion. Mais il remporta ses deux derniers triomphes en se faisant inscrire

Le combat de coqs.

D'après une lithographie de ROYBET.

comme Syracusain, et non plus comme Crotoniate ; car il s'était laissé persuader de renoncer à la qualité de citoyen de sa patrie pour se faire naturaliser en Sicile, sur les conseils de Hiéron, qui n'était pas encore parvenu à l'exercice du souverain pouvoir à Syracuse, et dont le frère Gélon était alors tyran de cette ville. Outrés de cette défection, les Crotoniates confisquèrent la maison d'Astylos, dont ils firent une prison, et renversèrent la statue qu'à sa première victoire ils lui avaient élevée auprès du temple de Héra Lacinia.

« La disparition de tout nom d'homme de Crotone dans les listes olympiques, après cette aventure, semble indiquer que, par une décision officielle, les Crotoniates s'abstinrent désormais de prendre part aux grands jeux de l'Élide. C'est probablement alors qu'il faut placer le fait, rapporté sans date par quelques historiens, de l'institution à Crotone de jeux solennels, par lesquels les habitants de cette ville, comme les Sybarites un peu auparavant, espéraient supplanter les olympiades, attirant les Grecs d'Italie, de Sicile et même d'ailleurs au moyen de prix magnifiques en argent. »

Crotone s'enorgueillissait surtout grandement de Milon, qu'on vit, comme Hercule, vêtu d'une peau de lion et armé d'une massue. Il avait remporté six victoires aux jeux Olympiques, sept aux Pythiques, dix aux Isthmiques, neuf aux jeux Néméens. Il avait renoncé à concourir dans les jeux publics, ne rencontrant plus d'adversaire désireux de se mesurer avec lui... Sa force devint légendaire, elle prêta à des récits fabuleux. On racontait qu'à Olympie il avait chargé un bœuf vivant sur ses épaules, après l'avoir promené autour du stade, il l'avait assommé d'un seul coup de poing et l'avait dévoré tout entier dans une journée !

On disait aussi qu'assistant un jour à une conférence

faite par Pythagore, le pilier central qui soutenait la charpente de la toiture s'affaissa. Milon se précipite, soutient la charpente sur ses épaules, laisse sortir les assistants, se dégage ensuite, tandis que tout s'écroule.

Dans sa vieillesse, oubliant qu'il avait perdu les forces d'autrefois, il s'essaya à ouvrir un chêne fendu par des bûcherons, mais les coins qui le tenaient entr'ouvert tombèrent, le tronc se referma, emprisonnant ses deux mains. Il devint la proie des loups et fut dévoré vivant sans pouvoir se défendre.

Sybaris, voisine de Crotone, ne développa jamais chez elle l'éducation athlétique. Un seul Sybarite est cité parmi les vainqueurs d'Olympie. On sait que la mollesse des Sybarites est devenue légendaire. Et déjà, dans l'antiquité, on plaisantait en parlant d'eux. Timée raconte qu'un Sybarite, par hasard en promenade hors de la ville, aperçut des hommes occupés à piocher la terre. En rentrant, il rencontra une personne de sa connaissance, lui raconta cette chose curieuse et dit en terminant :

— Vraiment, cette seule vue m'a donné un effort.

— Par ma foi, repartit l'autre, ton récit me donne un point de côté !

On vient de découvrir les œuvres d'un rival de Pindare, d'un poète lyrique, chanteur des courses et des vainqueurs aux jeux Olympiques.

Qu'était-ce que ce Bacchylides ? Le fils de la sœur du poète Simonide. Il vivait dans la première moitié du ve siècle avant notre ère ; banni de son île natale on ne sait pourquoi, il habitait le Péloponèse.

Il célébra Lachon de Céos, vainqueur à la course aux jeux Olympiques. S'adressant à Pasias, d'Athènes, vainqueur aux jeux Isthmiques, il chantait, d'après la traduction faite par M. Desrousseaux d'un papyrus du British Museum :

« Il allait sur le stade, lançant sur ses jeunes rivaux un souffle tiède ; la sueur inondait ses vêtements lorsqu'il s'élançait parmi l'essaim des spectateurs, brillant de l'éclat de l'huile après avoir traversé le quadruple cercle de la course. »

La seconde journée des jeux Isthmiques était consacrée au saut, au jet du disque et du javelot. La lutte à main plate et le pugilat ou lutte au ceste occupaient le troisième jour.

Le quatrième jour se passait à l'hippodrome. La dernière journée était réservée aux courses des chars. C'était la plus brillante, elle a été célébrée par Pindare en des hymnes.

Comme passe-temps, les Grecs faisaient combattre des coqs. La tradition de ces combats s'est perpétuée jusqu'à nos jours.

Les Étrusques, aux mœurs dures, cruelles, léguèrent à Rome leurs usages barbares. Les combats de gladiateurs accompagnaient chez eux les grandes funérailles. A Rome même, une formule religieuse dicta, en 264 avant notre ère, le premier combat de ce genre qui eut lieu sur le forum ; le sang fut une offrande à la divinité, le sacrifice avait pour but d'apaiser les mânes. Mais les Romains prirent goût à ces scènes meurtrières et les constructions provisoires en planches se transformèrent partout en amphithéâtres à l'arène elliptique qui nous étonnent encore par leurs grandes proportions et leur beauté.

Au cours de mon voyage en Sicile, il m'a été donné de contempler ces restes du passé. J'en ai vu les superbes ruines à toutes les heures, aux pâles lueurs de l'aube, sous l'écrasant soleil de midi, vers le soir quand les ombres s'allongent, et dans les claires nuits. Quelle grandeur elles atteignent par la paix nocturne ! Les sombres portiques se découpent sur le ciel, tandis que seules quelques clartés d'étoiles doucement scintillent.

A Syracuse, l'amphithéâtre étend sa grandiose ellipse sur le penchant d'une colline du quartier de Néapolis. Une partie

était taillée dans le roc. On le croit de l'époque d'Auguste et les ruines par elles-mêmes n'offrent pas un très grand intérêt. Un corridor souterrain tournait autour de l'arène, dans laquelle huit portes qu'on voit encore donnaient accès. Il y a quelques années, le soc de la charrue s'enfonçait dans l'arène, et sur ce sol arrosé autrefois du sang des gladiateurs se balançaient, d'un mouvement rythmique, les vagues d'or des blés mûrs.

Partout sur les terres qui furent romaines, dans les forêts des Gaules, au milieu des sables africains, se retrouvent les restes d'amphithéâtres. En Italie, à Pompéi, le désastre de 79 engloutit la ville dans les cendres, des combats de gladiateurs étaient annoncés par des sortes d'annonces retrouvées depuis.

« La troupe de gladiateurs, porte l'une d'entre elles, de l'édile Aulus Svettius Cerius, combattra à Pompéi la veille des calendes de juin ; il y aura chasse et velarium. »

Titus inaugura le Colisée de Rome, les fêtes eurent une durée de cent jours et dix mille captifs et cinq mille bêtes fauves y combattirent.

Rome tout entière s'y donna rendez-vous.

On employait pour ces combats des troupes de gladiateurs. Ces troupes étaient formées par des esclaves achetés au marché, qui recevaient une éducation spéciale et dont les maitres, les *lanistæ*, anciens gladiateurs eux-mêmes, tiraient profit et orgueil. Ils étaient armés de pied en cap. Les troupes recevaient les noms des peuples conquis, il y avait les gladiateurs thraces et les gladiateurs samnites. Les Thraces portaient le casque relevé qui laissait le visage à découvert. Leur bouclier, la *parma*, était arrondi et de petite dimension. Leurs jambes étaient protégées par l'*ocrea* de bronze. Ils allaient la poitrine nue, un court caleçon à la ceinture. Ils étaient armés de la *sica*, courte lance pointue et recourbée.

Combat de coqs.
D'après Hogarth (*Bibliothèque nationale*).

Les Samnites, au contraire, couvraient leur tête d'un casque hermétiquement clos ; seule, à hauteur de l'œil gauche, une étroite ouverture était ménagée et un petit grillage masquait l'œil droit. Leur bras droit était protégé par la *manica*, sorte de lourde cotte de mailles, quelquefois seulement par un simple brassard de cuir. Le *scutum*, bouclier ovale, assez large, s'attachait à leur bras.

Souvent les armes des gladiateurs étaient d'une grande richesse, d'une ornementation recherchée. Le cimier des casques se terminait par des ailes, des figures, des groupes même, et les jambières s'ornaient d'aigles, de masques, de torsades de chêne ou de laurier en haut-relief.

Les gladiateurs entraient dans l'arène par troupes, Samnites et Thraces, et défilaient deux par deux au son des *tibicines* et *cornicines*. Arrivés devant l'empereur, ils s'arrêtaient pour lui dire : « *Ave, Cesar!* ceux qui vont mourir te saluent! » Puis le combat commençait. Les *lanistæ*, au préalable, traçaient sur le sable une délimitation dans laquelle les combattants devaient rester. Et ces hommes, qui n'avaient aucun motif de haine, se ruaient les uns sur les autres et tombaient blessés ou mourants sans un cri, sans une plainte, méprisant la mort, avec grâce, « expirant selon les lois de la gymnastique ». A chaque blessure que l'un d'eux recevait, le peuple battait des mains, acclamait : *Hoc habet*, et lorsque sous le genou de son adversaire il allait être égorgé, celui-ci s'arrêtait et se tournait vers le peuple, attendant ses ordres, et le peuple souvent ordonnait de l'achever. La louve personnifiait bien la Rome d'autrefois.

Et, après ces chasses sanglantes de l'homme par l'homme, c'étaient les animaux qui foulaient le sol rougi de l'arène, des éléphants que des condamnés devaient combattre!

Et les hommes reparaissaient ensuite : *rétiaires* et *mirmillons*. Les premiers étaient presque nus, vêtus d'un simple caleçon de bure, armés d'un filet qu'ils portaient sur l'épaule gauche et d'un trident de fer. Les mirmillons, les adversaires, étaient casqués, leur cimier représentait un poisson; ils avaient la jambière, le brassard, le gantelet de fer, l'épée courte, le bouclier. Et, comme ont fait les Samnites et les Thraces, rétiaires et mirmillons défilent dans l'arène et saluent César : *te morituri salutant*.

Le rétiaire cherche à envelopper le mirmillon dans son filet qu'il lance. Celui-ci esquive le coup, mais bondit aussitôt sur son adversaire qui ramasse le filet. Hélas! le bronze qui le protège gêne ses mouvements; le rétiaire a repris son filet qui s'ouvre de nouveau et retombe, et le voici dans ses replis. Il est perdu,

le trident le frappe à travers les mailles. Et la foule féroce l'applaudit.

Quelquefois le mirmillon esquive le filet du rétiaire, l'abat de son épée, et, le pied sur sa poitrine, va l'achever. Le vaincu demande grâce; les vestales ferment la main et renversent le pouce, *pollice reverso!* La lance s'enfonce dans la poitrine du rétiaire.

Mais quoi! Jusqu'ici nous n'avons vu que des combats sanglants, une foule avide des péripéties d'une lutte. Que dire maintenant lorsqu'une multitude de captifs seront livrés aux bêtes féroces!

La louve personnifie ici davantage encore la Rome d'autrefois.

Les jeux en certains jours touchent aux plus sombres drames de l'humanité.

Fantaisie tauromachique.
D'après Goya (*Bibliothèque nationale*).

Courses de vélocipèdes dans le Jardin du Luxembourg.
D'après une estampe de 1818.

CHAPITRE X

Les sports modernes.

En ces dernières années, les sports ont pris, dans nos mœurs, une place considérable. Les causes de cette transformation presque subite sont aussi variées que multiples, mais nous n'avons point à les exposer ici. Nous constaterons qu'aux jeux apaisés du foyer, plus négligés, aux divertissements actifs de la pelouse, sont venus s'ajouter les plaisirs ardents de la locomotion rapide. C'est maintenant l'emportement des courses vertigineuses, le jeu violent des muscles, le mouvement acharné faisant passer sur nos avenues et sur nos routes des visages empourprés, fouettés par le vent.

L'homme, approchant de la réalisation si longtemps cherchée de la direction des aérostats, s'élève plus sûrement déjà dans les airs, de même qu'il s'enfonce dans les entrailles du sol, où il suit le cours de rivières souterraines. Le ballon, c'est l'ivresse suprême. Le navire quitte un port et se livre à la mer, mais il a pour but un point sur un autre rivage. Il lutte souvent avec les flots déchaînés, mais la boussole le dirige et sa route se trouve en quelque sorte tracée sur l'Océan.

En ballon, au contraire, il s'abandonne aux fluidités de l'espace ; il s'envole dans l'infini et c'est une radieuse folie qui l'emporte à travers les nuées, dans l'éther, sans l'espérance de jamais rencontrer un refuge.

Le tourisme, qui se bornait autrefois à des voyages sac au dos, a pris de nos jours un grand essor. Le *Touring-Club de France* a contribué beaucoup à son développement et surtout au développement du tourisme vélocipédique. Négligeant tout ce qui est du domaine des courses proprement dites, il s'occupe d'excursions,

Vélocipèdes.

1. Vélocipède à la papa.
2. Vélocipède accéléré.
3. Vélocipède ordinaire.
4. Inconvénients du vélocipède,
5. Délassement du vélocipède.

de voyages, de tout ce qui peut augmenter l'attrait du tourisme et le faciliter. Il a étudié toutes les questions relatives à la circulation (règlements, chemins de fer, douanes, etc.), il fait, selon le cas, des demandes auprès des administrations publiques. Il a publié ou facilité la publication de guides routiers, d'itinéraires, de cartes vélocipédiques, etc. Il a présidé à l'installation sur nos routes, aux points indiqués par les services des Ponts et Chaussées ou vicinaux, de poteaux indicateurs signalant les directions, les descentes périlleuses, etc. Il a établi des trottoirs cyclables, des postes de secours, etc., etc. Le Touring Club compte actuellement le chiffre énorme de 70.000 membres.

Draisienne

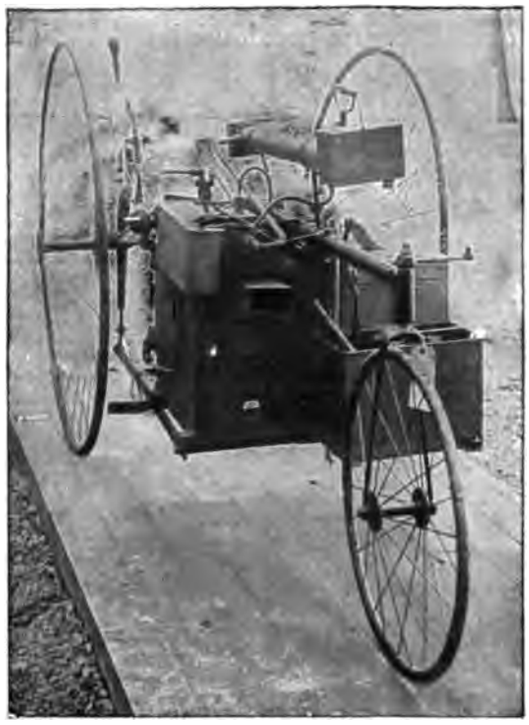
ou nouvelle voiture par brevet d'invention pour faire 14 lieues en 15 jours.

On se fait une fête aujourd'hui, aux jours de liberté, d'enfourcher le petit cheval de fer, de suivre les routes blanches, de s'enfuir au loin avec la rapidité de l'hirondelle, de voir succéder les villes aux villages, les fermes aux manoirs, les monts aux plaines... C'est, il semble, le voyage libre, avec tous ses charmes, dégagé de toutes ses complications et de tous ses ennuis de détail.

Les fervents du tourisme et surtout les adeptes de la bicyclette sont devenus une armée. On compte cinq cent mille cyclistes en France! Combien nous sommes loin pourtant du nombre qu'ils ont atteint aux États-Unis, qui présentent un total

de trois millions de cyclistes, soit un par vingt habitants. En France, nous nous bornons encore à un cycliste par cent cinquante habitants.

Mais le vélocipède ne se prête point seulement au plaisir; dans les manœuvres militaires, les essais qu'on a tentés pour l'utilisation de compagnies de cyclistes ont donné les meilleurs résultats et les officiers sont convaincus que leur concours pourra être précieux en campagne.



Le premier tri à vapeur construit en Angleterre en 1881.

La mise en œuvre du vélocipède, qui provoqua tant d'enthousiasme vers 1852, et qu'on fait remonter à cette époque, date cependant de plus loin. Des gravures humoristiques ont conservé le souvenir de courses de vélocipèdes dans le Jardin du Luxembourg en 1818, et de la *Draisienne*, « nouvelle voiture par brevet d'invention pour faire 14 lieues en quinze jours » !

Nous sommes loin de nos cyclistes! En 1830, ces Draisiennes, transformées en *hobby-horse*, deviennent à la mode en Angleterre, elles y font fureur et excitent la verve de caricaturistes tels que Cruicksank.

L'automobilisme est en voie, aujourd'hui, de conquérir le

Combat de coqs

d'après le tableau de Gérôme (Musée du Luxembourg)

monde. Depuis une dizaine d'années, les progrès qu'il a réalisés sont véritablement surprenants. Sur les pavés de nos villes, sur les routes poudreuses, dans les grandes avenues, les voitures roulent leur train d'enfer. A leur suite, des industries nouvelles sont nées, considérables, occupant l'activité de milliers d'ouvriers.

La nouvelle voiture électrique des Sapeurs-Pompiers de Paris.

Il est vrai de dire que toute industrie nouvelle s'élève sur quelques ruines, et, il faut le reconnaître, le cheval est plus que menacé.

Je n'y verrais, pour ma part, nul inconvénient. Bien au contraire, car, dans les villes et à Paris surtout, l'animal qui sert les foules est une victime et je n'ai jamais pu, sans tristesse, le voir passer, maigre, efflanqué. On l'a dit, Paris est l'enfer des chevaux, et rien n'est plus vrai. Je regretterais cependant la disparition du cheval de luxe, elle annoncerait, il me semble, la fin d'une société élégante et mondaine que l'évolution nouvelle entraînerait.

J'espère qu'il nous restera les élégants cavaliers et les amazones gracieuses se rendant au Bois par les beaux matins de printemps.

Le jour viendra-t-il où les régiments de cavalerie seront remplacés par des cohortes montées sur des automobiles ?

Le nouveau sport si entraînant, véritable puissance grondante et farouche, asservie par l'homme, nous réserve bien des surprises.

Les ballons déjà sont au service de la guerre ; y pouvait-on songer autrefois ?

M. le comte de Dion nous paraît avoir été le promoteur de la locomotion nouvelle. Le premier il semble avoir compris tout son avenir. Et voyez comme souvent de grandes choses sont inspirées ! M. de Dion eut un jour la fantaisie d'acheter, sur le boulevard, pour en faire un accessoire de cotillon, disent les uns, pour le donner au fils d'un ami la veille du jour de l'An, racontent les autres, une petite machine à vapeur, simple jouet d'enfant.

Le modeste objet le surprend par son ingéniosité, il en recherche le constructeur qui n'était autre que M. Bouton. M. Bouton devient son associé dans l'industrie de l'automobile qu'ils créent et à laquelle ils donnent un grand essor.

M. de Dion fonde ensuite l'Automobile-Club, qui compte aujourd'hui 1.800 membres et occupe, place de la Concorde, un magnifique hôtel dont la toiture en terrasse a été transformée en jardin. Là, à travers les jets d'eau et les massifs de fleurs, se déroule sur Paris un admirable panorama. L'aménagement de cet hôtel si remarquable, dû à M. Rives, architecte, est une des curiosités de la capitale.

La dernière exposition des automobiles ouverte au Jardin des Tuileries a donné la mesure des progrès rapides accomplis. La France, qui comptait à peine une dizaine de constructeurs voici quelques années, en présente aujourd'hui environ 600 qui ont créé 3.250 voitures automobiles. Je ne parle pas des motocycles dont le nombre est surprenant. Nous dominons de beaucoup par le nombre et par la qualité, dit-on, nos voisins les Anglais,

Un club cycliste en Angleterre : le vainqueur.

D'après un dessin de M. Parys, *communiqué par le « Monde illustré ».*

qui ne comptent que 110 constructeurs, les Allemands qui n'en ont que 80, les Belges 55, les Suisses 25 et les États-Unis même qui n'en présentent que 60. Aujourd'hui donc, en France, 3.250 voitures automobiles et environ 10.000 motocycles roulent sur les routes. L'exposition dernière était exceptionnellement intéressante, elle nous fait augurer des merveilles pour 1900.

A cette exposition figuraient de nombreux modèles de magnifiques automobiles à grande vitesse, des véhicules usuels à la vapeur, à l'électricité ou au pétrole, et de robustes « poids lourds », c'est-à-dire des machines destinées à transporter de lourdes charges, soit qu'il s'agisse de voyageurs ou de marchandises. C'étaient les transports en commun, les omnibus de famille et les grosses voitures, les petites voitures à deux, quatre et six places, les voitures légères à deux ou trois places, les voiturettes, les voiturelles, les voitures électriques, les motocycles, les pneumatiques, la carrosserie, le vêtement, les selles et valises et les garages. On voit, en dehors du gros-œuvre, toute l'importance que prennent les accessoires.

Cette exposition se termina sous une avalanche de fleurs; les exposants, en se retirant, avaient enguirlandé leurs voitures et c'étaient comme des jardins ambulants de roses, de pâquerettes, de bleuets et d'hortensias. L'automobile du théâtre Dejazet disparaissait sous les gerbes d'hortensias, tandis que celui du Palais-Royal, tel qu'une prairie mouvante, s'émaillait de pâquerettes.

L'affluence des visiteurs, à cette dernière exposition de l'Automobile dont M. Rives fut le directeur général, témoigna de l'importance acquise par la locomotion nouvelle dans nos mœurs et de l'intérêt qu'y prenaient la population parisienne, la province et l'étranger.

L'année 1898 a vu la course de Paris-Amsterdam, qui avait

été ingénieusement composée d'une épreuve pour les *amateurs de tourisme*, mis dans l'obligation de s'arrêter chaque soir à une étape désignée par avance après avoir franchi une distance moyenne de 150 kilomètres, et d'une épreuve pour les *coureurs*. Ici les étapes étaient séparées par des distances variant entre 200 et 300 kilomètres.

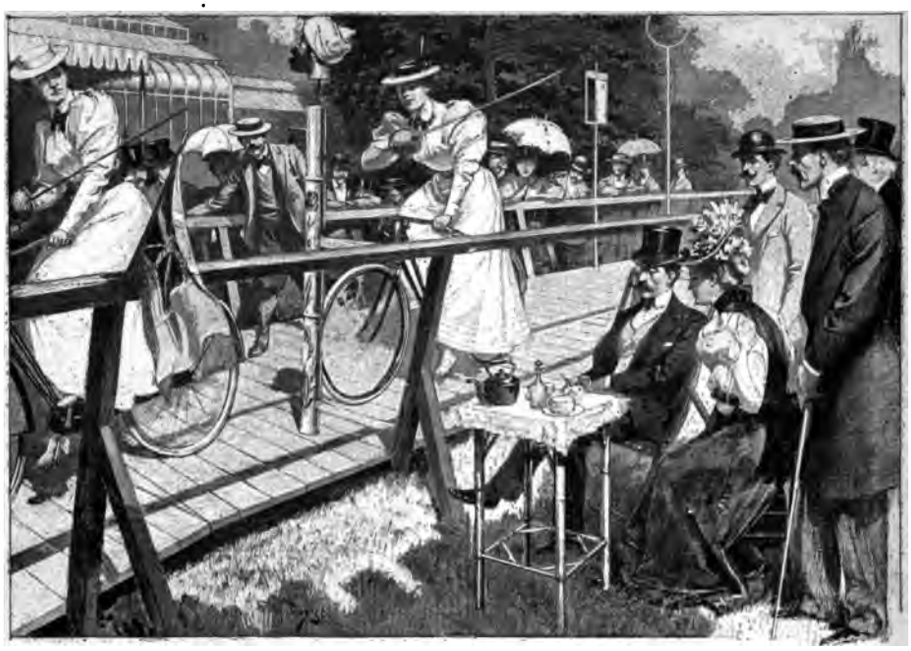
En cette même année, il fut démontré, par des courses spéciales, que les automobiles pouvaient gravir de fortes rampes en conservant une grande vitesse. L'expérience en a été faite aux environs de Paris, sur la côte de Chanteloup, dont la pente s'élève de 6 à 10 pour 100 par mètre, sur une longueur de près de 2 kilomètres, franchie par la voiture de M. Jenatzy en trois minutes cinquante-deux secondes.

Sur terrain plat, le résultat de diverses courses a été stupéfiant. M. Jenatzy, qui semble tenir le record de la vitesse, a réalisé 105 à l'heure !...

Dans une course de Paris-Dieppe, douze automobiles arrivèrent avant le train spécial organisé par la Compagnie de l'Ouest pour permettre aux amateurs d'assister au départ et à l'arrivée !

En 1894 avait eu lieu la course de Paris-Rouen qui fut une révélation pour l'Automobile. Et pourtant alors les voitures ne parcouraient que 12 à 13 kilomètres à l'heure. Les temps sont déjà bien changés !...

L'année suivante, la course de Paris-Bordeaux-Paris vint affirmer ce premier succès et éveiller les grands espoirs. Une voiture automobile avait atteint, durant deux journées et sans arrêt, la vitesse moyenne de 27 kilomètres à l'heure. C'est à la suite de ce fait que le comte de Dion, secondé par le baron de Zuylen et M. Paul Meyan, conçut la création de l'Automobile-Club de France dont nous avons déjà parlé.



Un club cycliste en Angleterre : courses des dames.
D'après un dessin de M. Parys, *communiqué par le « Monde illustré ».*

« Ce ne sera pas seulement, disait le *Figaro*, un club proprement dit, comme son titre semble l'indiquer, mais plutôt une société dont le siège sera à Paris, avec des succursales ou correspondants dans les principales villes de province tout comme le Jockey et le Yacht-Club.

L'important programme a été suivi à la lettre par le nouveau club, l'on devine les services qu'il a rendus et la part qu'il a prise au développement de l'automobilisme en France.

La circulation des automobiles a pris chez nous une telle extension, qu'elle a amené l'élaboration de règlements de police spéciaux les concernant. Ces règlements exigent un dispositif de marche en arrière pour les voitures dépassant le poids de 150 kilogrammes. Ils prescrivent pour toutes des freins pouvant maîtriser ou arrêter les moteurs et qui les empêchent de reculer dans

les rampes. De plus, toute voiture doit, avant d'entrer en circulation, être reçue par les ingénieurs des départements. Au surplus, tout conducteur d'automobile doit être pourvu d'un certificat de capacité délivré par le préfet du département. Je passe sur les réglementations de détail : telles celles concernant les feux des lanternes nocturnes, celles qui règlent la vitesse soit à la ville, soit à la campagne, et bien d'autres encore.

Il serait intéressant de jeter un coup d'œil sur les nouveautés mécaniques créées pour les besoins de l'automobile, la carrosserie spéciale qui s'est formée, par exemple, les moteurs auxquels on doit les vitesses prodigieuses récemment atteintes, mais cette étude technique sortirait du cadre que l'esprit de notre ouvrage nous a fait adopter.

A la suite des considérations que nous venons de développer sur l'automobilisme, il ne faudrait point imaginer que la pensée de la locomotion nouvelle date de nos jours.

L'automobilisme est la réalisation d'un ancien rêve ; au XIIIe siècle, Roger Bacon l'avait deviné ; il écrivait, en effet, en son traité *De mirabile Potestate artis et naturæ :* « On construira des voitures qui rouleront, sans aucun attelage, avec une vitesse prodigieuse (1). » Mais le rêve n'est pas la réalisation.

En 1689, Huyghens découvrit un moteur à poudre, actionné par des explosions successives, qui précéda l'invention du moteur à vapeur de Denis Papin. C'était un acheminement. En effet, la découverte de Papin devait permettre à Cugnot, un Lorrain, d'actionner automatiquement un chariot. Ceci se passait dans les premières années de ce siècle. On peut voir, au Conservatoire des arts et métiers, cette première tentative fort curieuse,

(1) M. Jenatzy a obtenu, sur la route d'Achères, une vitesse moyenne de 106 kilomètres à l'heure.

assez grossière d'ailleurs, mais qui porte, en définitive, la solution du problème de l'automobilisme.

L'automobilisme, par son actualité et l'intérêt considérable qu'il présente à tous les points de vue, nous a entraînés assez loin ; nous voici obligés de négliger le Yachting, les régates internationales organisées par les sociétés nautiques, les courses de chevaux, courses plates et d'obstacles, les sports athlétiques, les assauts de l'escrime, le tir aux pigeons. Mais vraiment ces derniers sujets sont-ils du domaine proprement dit des plaisirs, des jeux.

Saint-Germain-en-Laye. — Course d'automobiles du Tour de France. — L'arrivée du vainqueur.
Communiqué par le « Monde illustré ».

Ils font évidemment partie des sports, mais ils sont si connus que nous n'aurions rien de nouveau à apprendre à nos lecteurs. Nous reviendrons encore à l'automobile pour constater l'énorme avantage qu'il offre de fonctionner nuit et jour sans arrêt, ce qu'il est impossible de réaliser avec des chevaux. Après avoir parcouru une distance de 100 kilomètres, on pourra repartir aussitôt.

Au surplus, malgré le prix élevé de ces voitures, elles constituent une économie en ce sens qu'elles suppriment les chevaux, les harnais, les soins coûteux et l'entretien de l'écurie.

Mais toute médaille a son revers et l'automobilisme n'y saurait échapper.

On a constaté que des maux se développaient sous l'influence des efforts continuels qu'exige l'usage du vélo, et surtout les maladies du cœur. Nombre de coureurs cyclistes ont été ajournés ou réformés par les conseils de revision.

Cette question a vivement préoccupé les médecins en Angleterre, où l'athlétisme exerce de véritables ravages. A la suite du cri d'alarme jeté par la Faculté, un romancier célèbre, Wilkie Collins, a tenté de prouver, dans une de ses œuvres, que le fragile colosse créé par l'athlétisme à outrance est en même temps brutal et sot. Au surplus, le muscle domine l'individu, le cœur s'affaiblit et sa résistance vitale diminue singulièrement.

A combien d'accidents de fait sont en outre exposés les cyclistes trop fervents ! Pour ne citer qu'un exemple, que j'emprunte à un journal, je signalerai aux environs de Paris la « maison sanglante ». Elle borde la route des Bruyères qui descend à Bellevue et traverse la ligne du chemin de fer après avoir longé la propriété de M. Eiffel, à Sèvres. La route, formant à cet endroit une côte très rapide, est comme hérissée de poteaux et de plaques du Touring-Club, auxquelles d'ailleurs personne ne prend garde. Derrière la voie ferrée, s'élève une maison peinte en rose, sur laquelle viennent littéralement s'écraser les cyclistes imprudents, qui, lancés avec trop de vitesse, ne peuvent faire le virage brusque que la route décrit là à angle droit. Le propriétaire de la « maison sanglante » relève en moyenne un blessé par jour au pied de son mur fatal. En un mois, récemment, cinq bicyclistes y sont morts sur le coup. Un, entre autres, a donné sur le

mur avec tant de force, qu'il y est resté collé par sa tête aplatie comme un disque.

Sur la côte d'Azur, entre Roquebrune et Monte-Carlo, un pont jouissait de la même lugubre renommée ; mais on a tendu un filet au-dessus de l'abîme et, maintenant, les bicyclettes viennent bien s'écraser contre le parapet, mais le vélocipédiste, après un saut périlleux, tombe sain et sauf dans le filet. Ne pourrait-on, dit le journal auquel j'emprunte ces détails, matelasser la « maison sanglante », qui, bientôt, ne sera plus peinte en rose, mais en rouge sombre ?

En dehors de ces accidents, qui, malgré leur importance, n'atteignent qu'un certain nombre d'individualités, l'entraînement effréné des sports qui se sont tant développés de nos jours a une influence néfaste, il faut bien l'avouer, sur notre esprit et sur nos mœurs, car ces sports à outrance sont contraires à l'essence même de notre race.

Parcourir les routes du matin au soir, abattre les kilomètres d'un vol, ce n'est point voir et ce n'est point sentir. Certes la marche dans les sentiers, aux fraîcheurs du matin, au chant des sources et au gazouillement des oiseaux, était faite pour donner d'autres envolées. Ce n'est point sans tristesse qu'on voit abandonner aujourd'hui la rêverie féconde, la lecture profitable.

Le vélocipédiste n'a plus qu'une ambition, celle de dévorer l'espace. Il est tout fier de franchir une distance considérable en quelques heures, mais qu'a-t-il vu, qu'a-t-il senti, quelles émotions et quelles pensées ont éprouvé son cœur et élevé son âme ? L'aube se lève sans l'envelopper de sa poésie, le coin charmant ne le retient pas, il ne songe pas longuement devant l'étang qui reflète, avec les étoiles qui meurent, les jeunes rayons du soleil levant. Courbé sur sa machine, haletant, il

dévore l'espace ne pensant qu'à son but. A peine connaît-il le repos sous l'ombrage dans la pleine lumière de midi.

Le soir, harassé de sa course, il n'aspire qu'au repos et, rentré chez lui, il ne s'attarde pas aux soirées charmantes que l'on passait autrefois auprès du foyer en causeries aimables, écoutant la musique, écoutant des vers.

Un monde nouveau se lève. Que sera-t-il ? On ne saurait le prévoir. Mais il est aisé de comprendre déjà que tout notre passé s'enfuit emporté sur les ailes de fer du vélo et de l'automobile, comme il fut émietté déjà par les chemins de fer.

L'artiste, le penseur, voient passer devant eux cette foule enfiévrée sur ses machines ardentes, comme le vieillard, dans un tableau célèbre, voyait s'enfuir dans le crépuscule une barque qui emportait « les illusions perdues »...

Le jeu du Polo.

D'après une sculpture de ISIDORE BONHEUR.

TOURS, IMPRIMERIE E. ARRAULT ET Cie

STALL-STUDY
CHARGE
CANCELLED
JUN 13 1939